Ayuda de Adobe® Dreamweaver® CC

Es posible que algunos vínculos redirijan a contenido en inglés.

Junio de 2015

Contenido

Novedades

Resumen de las nuevas funciones

Adobe Dreamweaver CC (versión 2015)



La versión de 2015 de Dreamweaver CC se centra en el diseño interactivo, las mejoras en las funciones de edición de código, la vista previa de las páginas web en los dispositivos y la extracción en lote de las imágenes optimizadas para la web con diferentes resoluciones desde las composiciones de Photoshop. La integración con el framework de Bootstrap le ayuda a crear por primera vez sitios web interactivos para dispositivos móviles. Las consultas de medios visuales complementan aún más la experiencia de diseño de los sitios web interactivos, pues le permiten visualizar y modificar su diseño en diferentes puntos de corte.

Esta versión también incluye varias mejoras en las funciones de edición de la Vista en vivo y el Diseñador de CSS. Este artículo presenta las mencionadas nuevas funciones y mejoras, y proporciona vínculos a recursos para obtener más ayuda y cursos de aprendizaje.

El parche de la versión de 2015 de Dreamweaver CC, que se lanzó en julio, permite que Dreamweaver aproveche la configuración del servidor proxy especificada en la aplicación de escritorio de Adobe Creative Cloud. Para obtener más información, consulte Especificación de la configuración del servidor proxy.

Novedades	¿Qué ha cambiado?

Novedades

- Vista previa en el dispositivo
- Consultas de medios visuales
- Compatibilidad con Linting
- Compatibilidad con Emmet
- Vista previa en la Vista de código
- Nuevos fragmentos de código
- Integración con Bootstrap
- Nuevos menús de la Vista en vivo
- Compatibilidad con las tablas en la Vista en vivo

¿Qué ha cambiado?

- Plegado de código
- Mejoras en Extract
- Mejoras en la edición de la Vista en vivo
- Cambios en la barra de herramientas Programación
- Mejoras en el Diseñador de CSS
- Servidor de prueba: mejoras en el flujo de trabajo
- Cambios en el flujo de trabajo de Business Catalyst

- Compatibilidad con elementos de la IU de jQuery en la Vista en vivo
- Panel DOM
- Sugerencias de código SVG en documentos HTML
- Vistas previas de tecnología
- Vista previa personalizada en la Vista de código mediante la API ShowPreview
- Otros cambios

Ir al principio

Vista previa en el dispositivo

Ahora, Dreamweaver le permite probar sus páginas web finalizadas en varios dispositivos simultáneamente. Puede ver cómo se reajusta la página web según los diferentes factores de formato y probar las características interactivas de las páginas. ¡Y todo ello sin tener que instalar ninguna aplicación móvil ni conectar físicamente los dispositivos al ordenador de escritorio! Solo tiene que escanear con sus dispositivos el código QR que se genera automáticamente y obtendrá una vista previa de sus páginas web en los mismos.

Tutorial en vídeo: Vista previa e inspección en dispositivos móviles
(Inténtelo, 3 min)

Aprenda a obtener vistas previas e inspeccionar sus proyectos webs en navegadores móviles con sus propios dispositivos.

La inspección en vivo, cuando se activa en el escritorio, muestra todos los dispositivos conectados y le ayuda tanto a inspeccionar los diferentes elementos como a retocar el diseño a medida que lo vaya necesitando.

Para obtener información detallada, consulte Obtención de vista previa e inspección de páginas web en varios dispositivos.

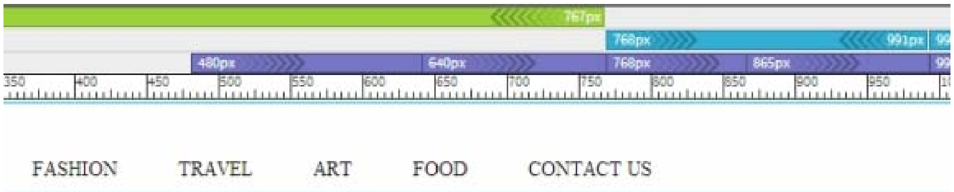
Ir al principio

Consultas de medios visuales

Las barras de consulta de medios visuales son la representación visual de las consultas de medios que están presentes en una página. Estas barras le ayudan a visualizar la página web en los diferentes puntos de corte y el modo en que los diferentes componentes de la página web se reajustan en las diferentes ventanas gráficas. Al ver la página en diferentes ventanas gráficas, puede hacer cambios de diseño que resulten específicos a esa ventana sin que afecten al diseño de la página en el resto de ventanas gráficas.

La función Consulta de medios visuales consta de tres barras con forma de filas horizontales y cada una representa una categoría de consulta de medios:

- **Verde**: consultas de medios con condiciones de max-width
- **Azul**: consultas de medios con condiciones tanto de min-width como de max-width
- **Morado**: consultas de medios con condiciones de min-width



Consultas de medios visuales

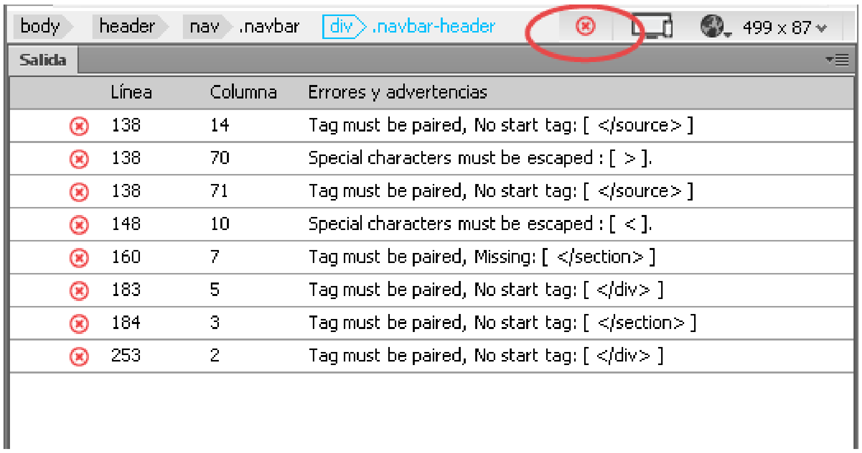
Para obtener más información, consulte Consultas de medios visuales.

Ir al principio

Compatibilidad con la depuración de código mediante Linting

Con esta nueva versión de Dreamweaver, ahora puede depurar el código para buscar errores comunes gracias a Linting. Linting es el proceso de análisis de código que se hace para avistar rápidamente los posibles errores o un uso extraño del código. Dreamweaver puede depurar archivos HTML, CSS y de JavaScript mediante Linting al cargarlos, guardarlos o editarlos. Luego, tanto los errores como las advertencias se muestran en el nuevo panel Salida.

Para obtener más información, consulte Depuración de código mediante Linting.



El panel Salida con los resultados de Linting

Ir al principio

Compatibilidad con Emmet

¿Es un ávido desarrollador capaz de escribir varias líneas de código en Dreamweaver? Ahorre tiempo utilizando las abreviaturas de Emmet para programar. Estas abreviaturas, fáciles de recordar y escribir, se amplían y se muestran como código completo en la Vista de código al pulsar la tecla Tabulador.

Para obtener información detallada, consulte Introducir código mediante Emmet.

Tutorial en vídeo: Creación, finalización y validación avanzada de código
(Inténtelo, 2 min)

Aprenda a autocompletar abreviaturas sencillas en fragmentos de código complejos de HTML y CSS gracias a la compatibilidad con Emmet y al uso de la validación avanzada de código, que resalta los errores en tiempo real mediante Linting.

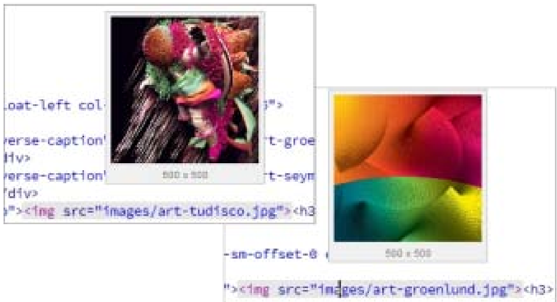
Ir al principio

Vista previa en Vista de código

Si está trabajando en la vista Dividir, puede observar los cambios que haga a las imágenes o los colores de manera instantánea en la Vista en vivo o la Vista Diseño. Sin embargo, si prefiere trabajar en la Vista de código, las imágenes se muestran como nombres de archivos, lo que no resulta demasiado intuitivo la mayoría de las veces. Los colores (a menos que se utilicen colores predeterminados) también se muestran

como un conjunto de números que puede resultar abrumador. Pero con esta versión de Dreamweaver, puede obtener rápidamente una vista previa de las imágenes y los colores utilizados en la Vista de código. Esta función le permite establecer relaciones visuales entre los nombres de los archivos de imágenes y los formatos de colores con la imagen o el color que representan en la realidad. Como resultado, puede tomar decisiones relacionadas con los diseños de manera rápida y reducir el tiempo de desarrollo considerablemente.

Para obtener más información, consulte Vista previa de imágenes y colores en la Vista de código.



Vista previa de imágenes en la Vista de código



Vista previa de colores en la Vista de código

La Vista de código también muestra una vista previa de los errores. El número de línea donde hay código erróneo se resalta en rojo. De este modo, al pasar el ratón sobre el número, se muestra una breve descripción del error.

Nota: *solo se muestra el primer error de la línea. Si la línea solo tiene una advertencia, se muestra la descripción de la advertencia. Si la línea contiene una advertencia y un error, solo se muestra la descripción del error.*

Ir al principio

Nuevos fragmentos de código

Los fragmentos de código son porciones de código que puede reutilizar varias veces en los proyectos. Esta versión de Dreamweaver incorpora fragmentos de código nuevos y actualizados:

- Boostrap_Snippets
- CSS_Animation_And_Transitions
- CSS_Effects
- CSS_Snippets
- HTML_Snippets
- Fragmentos de JavaScript (actualizado)
- PHP_Snippets
- Preprocessor_Snippets

Responsive_Design_Snippets

Para obtener información sobre el uso de los fragmentos de código, consulte Trabajar con fragmentos de código.

Además, ahora puede mantener los fragmentos de código actualizados en las instalaciones de Dreamweaver a través de la función de sincronización con la nube. Para obtener más información sobre la sincronización de los fragmentos de código con Creative Cloud y sus otras instalaciones de Dreamweaver, consulte Sincronización de la configuración de Dreamweaver con Creative Cloud.

Ir al principio

Integración con Bootstrap

Bootstrap es el framework gratuito de HTML, CSS y JavaScript más usado para desarrollar sitios webs interactivos y compatibles con dispositivos móviles. El framework incluye plantillas interactivas para CSS y HTML de botones, tablas, navegación, carruseles de imágenes (carousel) y otros elementos que puede usar en su página web. Además, también incorpora varios plug-in de JavaScript que facilitan incluso a los desarrolladores con conocimientos de programación básicos el desarrollo de sitios webs interactivos increíbles.

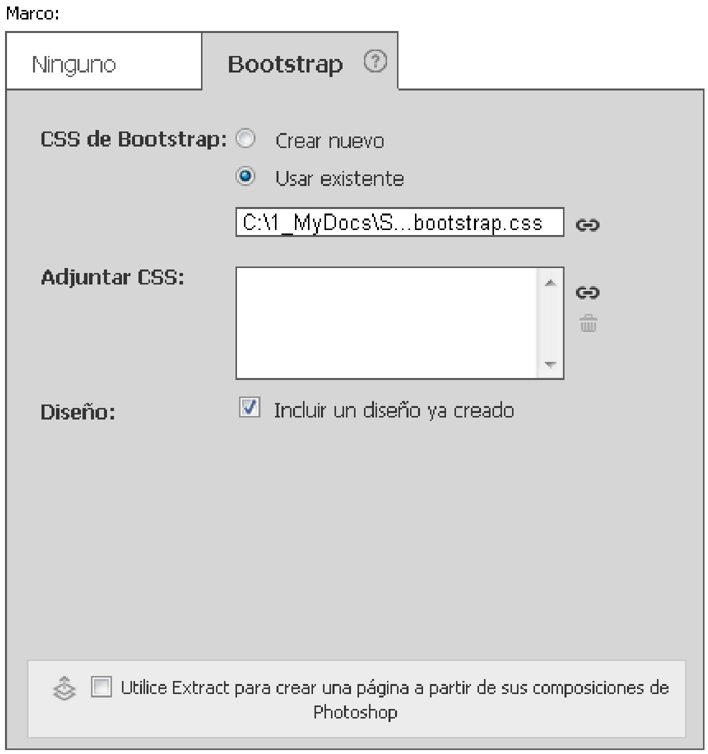
Dreamweaver le permite crear documentos de Bootstrap, además de modificar páginas web ya existentes que se crearon con Bootstrap. Puede empezar a diseñar un sitio web de Bootstrap con una plantilla de inicio. Estas se pueden seleccionar en el cuadro de diálogo Nuevo documento (Plantillas de inicio > Plantillas de Bootstrap).

Tutorial en vídeo: Creación de sitios webs interactivos en Dreamweaver CC
(Inténtelo, 3 min)

Aprenda a usar las funciones de diseño web interactivas para crear sitios webs (desde cero o desde una plantilla de inicio de Bootstrap) que se adapten a los diferentes tamaños de pantalla de forma que su contenido se muestre perfectamente.

- Bootstrap: Agencia
- Bootstrap: Comercio electrónico
- Bootstrap: Portafolio
- Bootstrap: Producto
- Bootstrap: Bienes inmuebles
- Bootstrap: Currículum Vitae

También puede crear un documento de Bootstrap personalizado desde el cuadro de diálogo Nuevo documento (Nuevo documento > Bootstrap). A continuación, complete su sitio web añadiendo poco a poco algunos componentes de Bootstrap, como los acordeones y carruseles, a través del panel Insertar de Dreamweaver. También, si tiene composiciones de Photoshop, puede utilizar Extract para incluir imágenes, fuentes, estilos, texto y mucho más en su documento de Bootstrap.



Creación de documentos de Bootstrap

Tanto si se trata de un archivo diseñado completamente en Bootstrap como si es un diseño en curso, puede modificarlo en Dreamweaver; no solo para editar el código, sino también para realizar cambios de diseño con las inmejorables funciones de edición visual como la Vista en vivo, el Diseñador de CSS, las consultas de medios visuales y Extract.

Nota: *en el caso de los sitios webs creados con versiones del framework de Bootstrap anteriores a la versión 3, Dreamweaver no cuenta con las herramientas de edición visual para mostrar y ocultar elementos ni la posibilidad de editar filas y columnas (opciones de añadir columnas, modificar el tamaño y desplazar columnas).*

Para obtener información detallada, consulte Trabajar con archivos de Bootstrap.

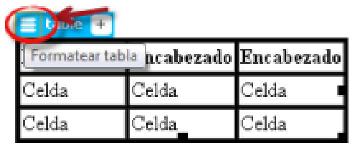
Ir al principio

Compatibilidad con la edición de tablas en la Vista en vivo

Puede editar las tablas de forma sencilla y rápida en la Vista en vivo mediante una o varias de las siguientes opciones:

- Opciones de formato en Visualización de elementos
- Modificar > Menú Tabla

Nota: ahora el menú Modificar está activado en la Vista en vivo.



Para obtener más información, consulte Cambio del tamaño de tablas y Aplicación de formato a tablas y celdas.

Ir al principio

Nuevos menús de la Vista en vivo

Ahora, se han mejorado las funciones de edición de la Vista en vivo gracias a los siguientes menús:

- Modificar
- Formato
- Comandos
- Sitio
- La opción de “Pegado especial” en el menú Edición y el menú contextual

Ir al principio

Compatibilidad con elementos de la IU de jQuery en la Vista en vivo

Ahora, a través del panel Insertar, puede introducir widgets de jQuery directamente en la Vista en vivo. Arrastre el elemento que desee desde el panel Insertar hasta la Vista en vivo y mantenga pulsado el ratón para utilizar una de las siguientes funciones de inserción:

- **Guías interactivas**: estas guías se muestran a medida que coloca el cursor sobre los elementos de la Vista en vivo tras haber arrastrado el elemento deseado desde el panel Insertar. Gracias a las guías interactivas, puede insertar elementos en la parte superior, inferior, a la izquierda o a la derecha de un elemento que esté seleccionado.

- **Icono de DOM**: el icono de DOM aparece al realizar una breve pausa una vez han aparecido las guías interactivas. Haga clic en el icono para ver la estructura DOM en una ventana emergente y colocar el elemento en la ubicación exacta de la estructura del documento que desee.

- **Asistente de posición**: el asistente de posición ayuda a colocar el elemento antes o después del elemento seleccionado en la Vista en vivo, o bien anidarlo dentro de la misma.

Nota: *las funciones anteriores se muestran según el elemento que haya seleccionado con el objetivo de insertarlo.*

Para obtener más información, consulte Inserción de elementos directamente en la Vista en vivo.

Ir al principio

Panel DOM

La Vista rápida de elementos se ha cambiado por el panel DOM (Ventana > DOM). El panel DOM proporciona todas las funciones que solía ofrecer la Vista rápida de elementos y mucho más. Este panel está disponible en todos los espacios de trabajos y se conserva intacto; es decir, puede abrir dos documentos, y abrir y acceder a sus paneles DOM de forma simultánea.

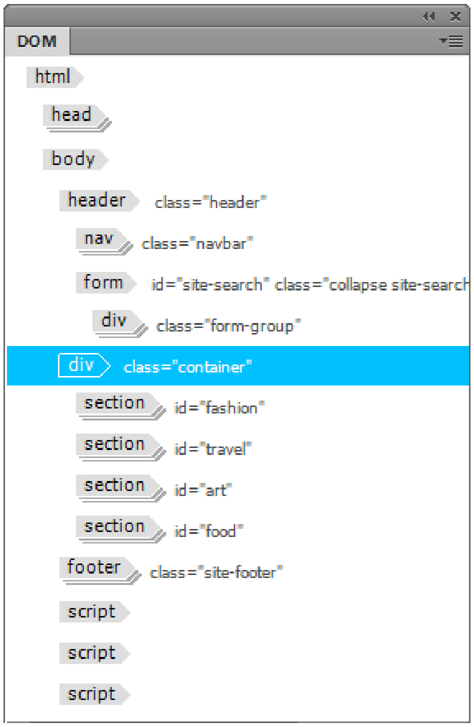
Vídeo: Desplazarse por el HTML
(Véalo, 6 min)
Vea y modifique la estructura HTML.

El panel DOM le permite:

- Arrastrar elementos desde el panel Insertar para colocarlos con exactitud en la estructura del documento.

- Copiar, pegar, duplicar, mover o eliminar los elementos estructurales del documento.
- Ver todos los elementos de la página en contexto con la estructura del documento: el elemento seleccionado se resalta en el panel DOM.

Para obtener información detallada sobre el uso del panel DOM y la edición de la estructura HTML mediante el panel, consulte Panel DOM.



Panel DOM

Ir al principio

Sugerencias de código SVG en documentos HTML

Ahora, las sugerencias de código para todos los elementos y atributos SVG son compatibles con los documentos HTML. Gracias a estas sugerencias de código, ahora puede añadir elementos SVG en la Vista de código de los documentos HTML de la misma forma en que se añaden a un documento SVG.

Ir al principio

Vista previa de tecnología

A partir de esta versión, el equipo de Dreamweaver ofrece vistas previas de algunas funciones para recopilar la opinión de los clientes. Según estas opiniones, las funciones se mejorarán e incluirán como funciones básicas de Dreamweaver. Puede acceder a dichas funciones en el cuadro de diálogo Preferencias, dentro de la categoría Vistas previas de tecnología.

Esta versión incluye la vista previa de la función de Resaltado de código. Dicha función resalta todas las repeticiones de cualquier texto que se seleccione en la Vista de código.

Para utilizar dicha función, siga los siguientes pasos:

1. Vaya a Preferencias > Vistas previas de tecnología.
2. Activar resaltado de código. A continuación, haga clic en Aplicar y, luego, en Cerrar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.
3. Abra el documento en el que desea utilizar el resaltado de código. Puede utilizar el resaltado de código en cualquier tipo de documento, por ejemplo, HTML, JS, CSS y LESS.
4. En la Vista de código, haga doble clic en el texto (o etiqueta, palabra e incluso frase) que quiera resaltar.

   Se resaltarán todas las repeticiones del texto seleccionado en la Vista de código.

Puede desplazarse por el texto resaltado con los siguientes métodos abreviados del teclado:

- Seleccionar coincidencia siguiente: F3 (Win); Cmd + G (Mac)
- Seleccionar coincidencia anterior: Mayús + F3 (Win); Cmd + Mayús + G (Mac)

Ir al principio

Vista previa personalizada en la Vista de código mediante la API ShowPreview

Con esta versión de Dreamweaver, puede generar una ventana emergente con una vista previa personalizada que se muestre al colocar el ratón sobre el código en la Vista de código. Para implementar las vistas previas personalizadas, puede usar la nueva API, showPreview, además de la API existente mm:browsercontrol. Por ejemplo, puede usar estas API para mostrar una vista previa de todos los parámetros de una función de JavaScript al colocar el ratón sobre el nombre de dicha función.

Para obtener más información, consulte Referencias sobre las API de Dreamweaver: funciones de la Vista de código.

Ir al principio

Plegado de código

En las versiones anteriores de Dreamweaver, se tenían que seleccionar los bloques de código en la Vista de código y luego contraerlos. En esta versión y las posteriores, se pueden contraer los bloques de código al colocar el ratón sobre los números de línea y hacer clic en el triángulo que aparece.

Ahora se puede plegar código (contraerlo) en los archivos HTML, CSS, LESS, Sass, SCSS, JS, PHP, XML y SVG, y basarse en bloques de etiquetas.

Las acciones de copiar, cortar, pegar, así como la de arrastrar y soltar, conservan el plegado del código. Por ejemplo, si copia un bloque de código que está contraído, la acción de Pegar pegará el texto copiado como un bloque contraído.

A diferencia de la función anterior de contraer código, en los archivos HTML el código contraído ahora incluye la etiqueta de cierre y se procesa de manera diferente. Asimismo, el número de caracteres que se muestran en un bloque de código contraído ha aumentado. Esto le ayudará a obtener una vista previa de los atributos iniciales, si existieran.

Para obtener información más detallada, consulte Modo contraído.

Ir al principio

Mejoras en Extract

- Extract para dispositivos
- Compatibilidad con unidades porcentuales

Extract para dispositivos

Los dispositivos no solo tienen diferentes tamaños, sino también distintas resoluciones. Una buena planificación de diseño para una página web interactiva debe incluir varias versiones de las imágenes utilizadas con diferentes resoluciones que se procesen correctamente en los dispositivos. Sin embargo, crear numerosas versiones de todas las imágenes del proyecto con resoluciones diferentes puede resultar una tarea abrumadora.

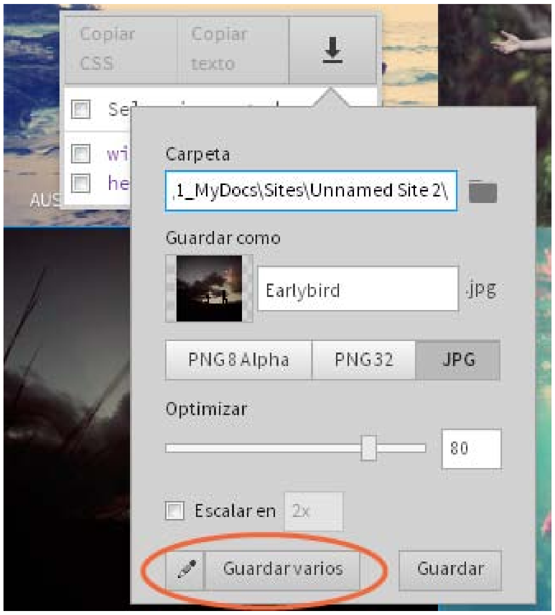
En Dreamweaver, Extract facilita esta tarea en gran medida. Con la versión 2015 de Dreamweaver, además de extraer una imagen de su composición de Photoshop, también puede extraer versiones con diferentes resoluciones de esa misma imagen. Durante la extracción, la imagen de Photoshop se ajusta automáticamente a las diferentes resoluciones predeterminadas.

Tutorial en vídeo: Extracción de activos en lote
(Inténtelo, 5 min)

Aprenda a extraer lotes de imágenes optimizadas para la web con diferentes resoluciones, incluidas las imágenes para pantallas de alta densidad de píxeles, a partir de un documento de Photoshop.

De este modo, puede llamar a estas imágenes en JavaScript o en las consultas de medios para mostrarlas según el dispositivo en el que se vayan a visualizar. Por ejemplo, para una pantalla Retina de alta densidad, puede utilizar una versión de la imagen con doble aumento.

Para obtener más información, consulte Extraer imágenes de archivos PSD.

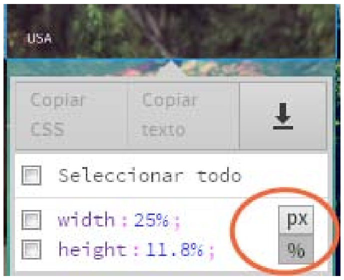


Extracción de diferentes versiones de una imagen con varias resoluciones

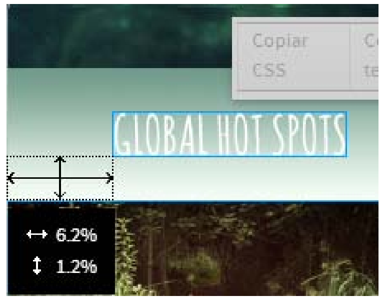
Compatibilidad con unidades porcentuales

En el panel Extract, ahora puede ver la anchura y la altura de las imágenes en valores porcentuales, además de en píxeles. También puede ver las medidas en porcentajes.

Al hacer clic en un activo en el panel Extract, se muestra una ventana emergente que le ofrece la opción de alternar entre píxeles y porcentajes. La unidad que seleccione en esta ventana emergente se conservará cuando consulte las medidas entre los activos.



Opción de porcentaje (%)



Medidas en porcentajes

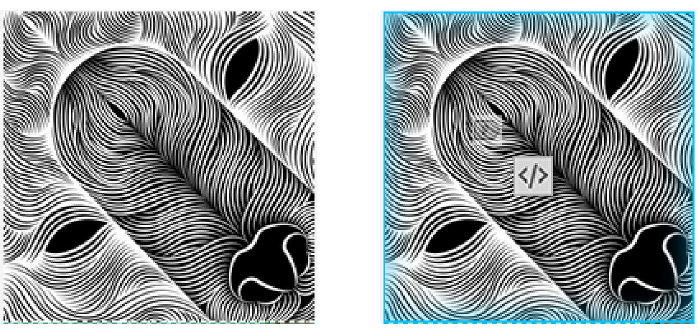
Ir al principio

Mejoras en la edición de la Vista en vivo

Inserción anidada en la Vista en vivo

Ahora, puede insertar elementos dentro de otros elementos en la Vista en vivo. Al arrastrar elementos desde el panel Insertar, el panel Activos o dentro de la Vista en vivo y colocar el ratón sobre los diferentes elementos de la página, podrá observar la información visual que se ofrece para los elementos anidados (junto con las guías de inserción anteriores y posteriores).

- **Guías de inserción anteriores y posteriores**: se muestran al colocar el puntero sobre el 30 % de la parte superior e inferior del elemento.
- **Información visual sobre el anidado**: se muestra al colocar el puntero sobre el 40 % restante de la parte central del elemento.



Información visual (un resaltado azul y sombreado) sobre las inserciones anidadas

Edición de los selectores directamente en Visualización de elementos

Ahora, para editar un selector, solo tiene que hacer clic en su nombre dentro de Visualización de elementos. Puede confirmar los cambios que realice haciendo clic en cualquier área de la página.

Ir al principio

Cambios en la barra de herramientas Programación

Se han eliminado las siguientes opciones para contraer código de la barra de herramientas Programación:

- Contraer etiqueta completa
- Contraer selección

Nota: *estas opciones se han eliminado del menú contextual del botón derecho y del menú Edición.*

Ahora se puede contraer código al colocar el ratón sobre el número de línea y hacer clic en el triángulo que aparece.

Sin embargo, las siguientes opciones no están disponibles en los archivos HTML, CSS y JS:

- Resalto del código no válido
- Alertas de errores de sintaxis en la barra de información

Ahora puede usar Linting para buscar errores de código, y el panel Salida muestra los resultados de Linting.

Ir al principio

Mejoras en el Diseñador de CSS

- Modos Todo y Actual
- Sugerencias para los valores de las propiedades
- Codificación de colores para las consultas de medios
- Otros cambios

Modos Todo y Actual

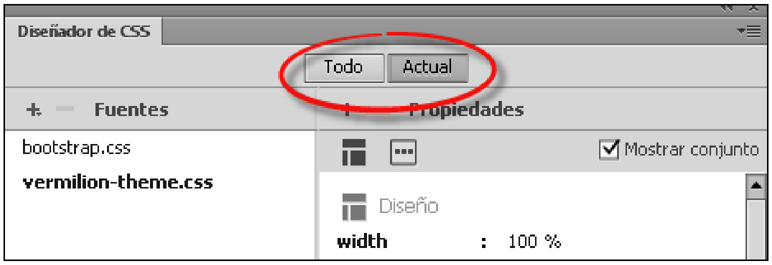
El Diseñador de CSS ahora cuenta con dos modos diferentes para visualizar y editar las propiedades CSS:

- **Todo**: en este modo se muestran todas las CSS, consultas de medios y selectores del documento actual. Este modo no reconoce la selección de la Vista en vivo o la Vista Diseño.

  Resulta muy útil si quiere crear CSS, consultas de medios o selectores.

- **Actual**: en este modo se muestran los estilos computados de cualquier elemento seleccionado en la Vista en vivo o la Vista Diseño. Si en un archivo CSS el cursor está colocado sobre un selector, el modo muestra las propiedades de dicho selector.

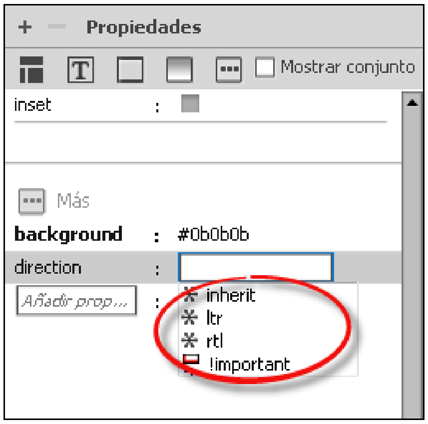
  Este modo resulta muy útil si quiere editar las propiedades de los selectores asociados al elemento seleccionado en el documento.



Modos Todo y Actual del Diseñador de CSS

Sugerencias para los valores de las propiedades

Ahora, Dreamweaver muestra las sugerencias de código en el Diseñador de CSS para configurar nuevas propiedades de forma similar a la Vista de código.

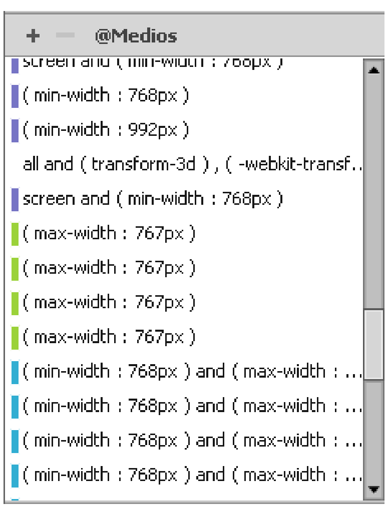


Sugerencias de código en el Diseñador de CSS

Codificación de colores para las consultas de medios

Las consultas de medios del panel Diseñador de CSS ahora tienen una codificación de colores que coinciden con las Consultas de medios visuales.

- **Verde**: consultas de medios con condiciones de max-width
- **Azul**: consultas de medios con condiciones tanto de min-width como de max-width
- **Morado**: consultas de medios con condiciones de min-width



Codificación de colores para las consultas de medios en el Diseñador de CSS

Otros cambios

- **Opción Mostrar conjunto**: la casilla de verificación Mostrar conjunto está seleccionada

de forma predeterminada en la sección Propiedades cuando se inicia Dreamweaver por primera vez. Los cambios que se apliquen a esta opción (si se selecciona o se elimina la selección) se conserva en las sesiones siguientes de Dreamweaver.

- **El panel se desplaza para mostrar la opción Añadir propiedad en el centro**: al hacer clic en + en la sección Propiedades, la sección se desplaza de manera que la fila Añadir propiedad se muestre en el centro del panel. Si la sección Propiedades es demasiado pequeña, la fila Añadir propiedad se muestra en la parte inferior del panel.

- **Resaltado del fondo al añadir nuevas propiedades**: cuando el cursor está sobre el cuadro de texto Añadir nueva propiedad, la fila se resalta con un fondo gris.

- **Cambio en las posiciones de los botones + y -**: los botones + y - que se muestran en cada ventanilla del panel Diseñador de CSS se han reubicado desde el extremo derecho al extremo izquierdo para hacerlos más visibles.

- **La categoría "Personalizadas" ha cambiado de nombre**: el nombre de las propiedades personalizadas ha pasado a ser "Más".

Ir al principio

Cambios en el flujo de trabajo del servidor de prueba

Las mejoras de esta versión en el flujo de trabajo del servidor de prueba tienen el objetivo de facilitar y agilizar la edición de documentos que tengan código del lado del servidor en la Vista en vivo.

Cambios en la configuración del servidor

A diferencia de las versiones anteriores de Dreamweaver, ahora puede designar un servidor específico como servidor de prueba ***o*** servidor remoto, pero no como ambos a la vez. Las casillas de verificación de la interfaz del usuario de la configuración del servidor se han reemplazado con botones de opción para implementar la especificación de los servidores.

Si abre un sitio o importa la configuración de un sitio que se haya creado con versiones anteriores de Dreamweaver, y el sitio cuenta con un solo servidor que se haya definido como remoto y de prueba, se creará una entrada duplicada del mismo. De ese modo, uno quedará marcado como servidor remoto (con el sufijo "_remoto" o "_remote") y el otro, como servidor de prueba (con su correspondiente sufijo "_de prueba" o "_testing").

Guardado automático de archivos dinámicos

Ahora, Dreamweaver sincroniza automáticamente los documentos dinámicos con el servidor de prueba al abrir, crear o guardar los cambios realizados en tales documentos. Sin embargo, en los flujos de trabajo de los servidores de prueba, Dreamweaver ya no muestra los cuadros de diálogo "Actualizar servidor de prueba" ni "Incluir archivos dependientes".

Para obtener más información, consulte Guardado automático de archivos dinámicos.

Ir al principio

Cambios en el flujo de trabajo de Business Catalyst

Se ha eliminado la extensión de Business Catalyst y no se podrá usar en la versión de Dreamweaver CC 2015 ni en las posteriores. Dreamweaver CC 2014.1.1 es la última versión compatible con la extensión Business Catalyst.

Si desea usar Business Catalyst con la versión de Dreamweaver CC 2015 y las posteriores, utilice la opción de conexión SFTP de Dreamweaver. Para obtener más información, consulte la documentación de Business Catalyst.

Consulte aquí el anuncio oficial sobre este cambio en el sitio web de Business Catalyst.

Ir al principio

Otros cambios

- El panel Insertar se ha reorganizado para agrupar todas las opciones de las categorías Común, Diseño y Medios en una categoría más lógica: HTML.
- Se han eliminado del menú Ayuda los vídeos con presentaciones breves y el vínculo para iniciarlos. Esta opción tampoco está disponible para las configuraciones regionales que no sean inglés.
- Se han reducido las opciones disponibles en el menú desplegable de la barra Documento, situada en la parte inferior de una ventana; ahora solo están disponibles las opciones Orientación, Tamaño completo y Editar tamaños.

Creative Cloud

Aplicación de escritorio de Creative Cloud

Adobe® Creative Cloud™ permite descargar, instalar y actualizar aplicaciones. También puedes sincronizar archivos y fuentes, así como mostrar y descubrir trabajos creativos en Behance.

Descargar

Descargar la aplicación de escritorio de Creative Cloud

Descarga e instalación de aplicaciones

Sincronizar archivos y carpetas

Creative Cloud Market

Añadir fuentes de Typekit

Búsqueda de imágenes de stock

Behance

Inicio y fuente de actividades

Preferencias

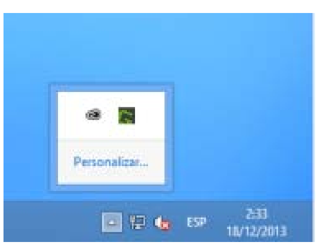
Ir al principio

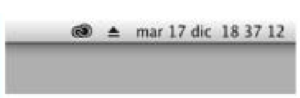
Descarga e instalación de aplicaciones

Descarga, instala y actualiza las aplicaciones de Creative Cloud. Descubre nuevas aplicaciones de Creative Cloud e instálalas en tu ordenador. Puedes buscar aplicaciones por popularidad o por diseño.

La aplicación de escritorio de Creative Cloud se instala automáticamente cuando se descarga un producto. Si ya tienes instalado Adobe Application Manager, se actualiza automáticamente con la aplicación de escritorio de Creative Cloud. Para descargarla manualmente, visita la página de la aplicación de escritorio de Creative Cloud.

1. Accede a Adobe Creative Cloud desde la barra de tareas (Windows) o la barra de herramientas de Apple (Mac OS).

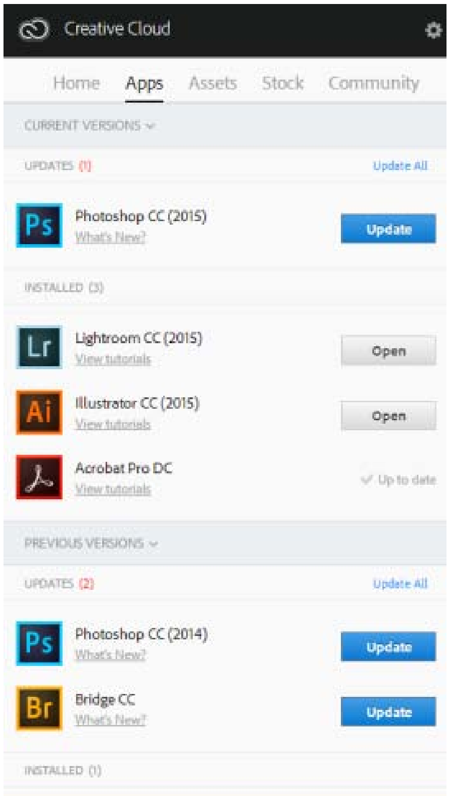




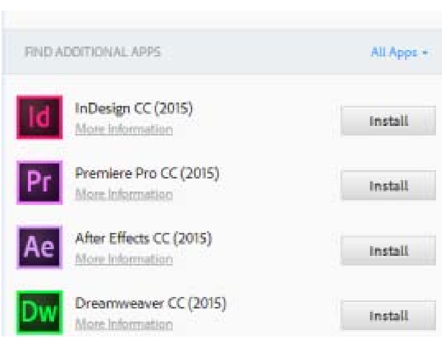
De forma predeterminada, Adobe Creative Cloud se abre cuando se inicia sesión en

el ordenador.

2. Haz clic en el panel Apps. Las aplicaciones instaladas recientemente en el ordenador aparecen en la parte superior del panel. La lista puede incluir versiones anteriores instaladas.

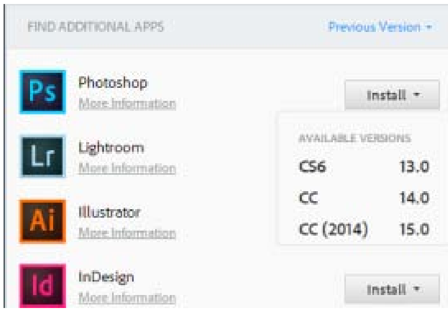


3. Desplázate hacia abajo para ver más aplicaciones. También puedes filtrar por categorías para buscar las aplicaciones que necesites.



4. Haz clic en **Instalar** o **Actualizar**.

5. Para descargar e instalar una versión anterior de una aplicación, selecciona **Versión anterior** y elige una versión en el menú **Instalar**.



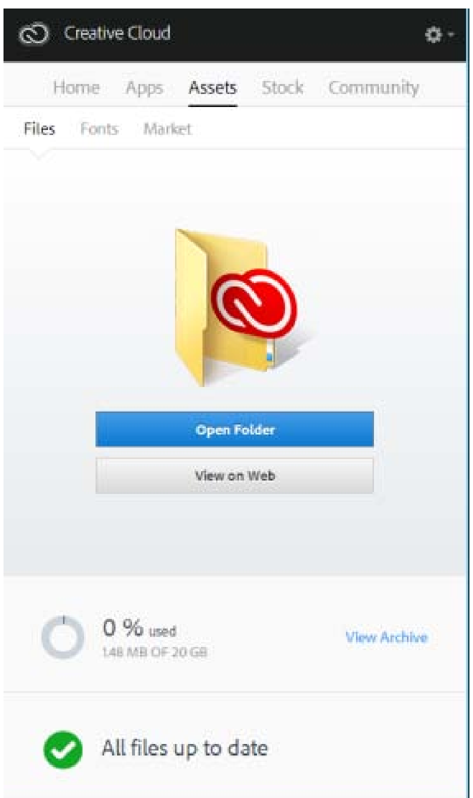
Para obtener más información sobre la instalación de las aplicaciones de CC o CS6, consulta Instalación de aplicaciones.

Las aplicaciones como Photoshop o Illustrator se descargan e instalan en el ordenador. Deberás iniciarlas desde tu ordenador. Para obtener instrucciones detalladas, consulta Inicio de aplicaciones de Creative Cloud.

Ir al principio

Sincronizar archivos y carpetas

Sincroniza archivos de tu ordenador con Creative Cloud y accede a ellos desde cualquier lugar. Los archivos estarán disponibles al instante en todos los ordenadores y dispositivos conectados, así como en tu página Creative Cloud Files. Para sincronizar archivos, descarga e instala la aplicación de escritorio de Creative Cloud en todos los ordenadores.



Para sincronizar archivos, realiza una de las siguientes acciones:

- Copia, pega o mueve los archivos al directorio **`Creative Cloud Files`** de tu ordenador.

- En la aplicación, elige **Archivo** > **Guardar** o **Archivo** > **Guardar como** y ve al directorio de **`Creative Cloud Files`** de tu ordenador.

Siempre dispondrás de los archivos originales en tu ordenador o dispositivo. Los archivos se sincronizan con todos los dispositivos conectados por medio de Creative Cloud.

Puedes verlos online en la página de Creative Cloud Assets. Una vez sincronizados los archivos, no es preciso que estés conectado y puedes ver los archivos en la carpeta o en el directorio Creative Cloud Files del ordenador.

Para obtener información sobre cómo trabajar con archivos cargados en Creative Cloud, consulta Gestión y sincronización de archivos.

Ir al principio

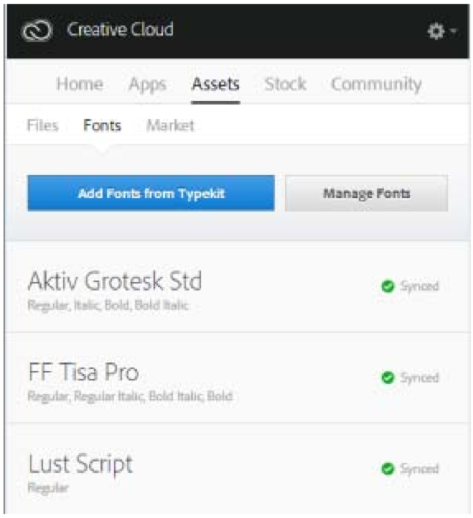
Añadir fuentes de Typekit

Elige una tipografía de uno de los numerosos partners diseñadores de Typekit y sincronízala con tu escritorio mediante Creative Cloud. Las fuentes sincronizadas pueden utilizarse en todas las aplicaciones de Creative Cloud y en otras aplicaciones de escritorio.

Debes disponer de un abono de Creative Cloud de pago o de una cuenta de Typekit válida para sincronizar fuentes con el ordenador de sobremesa.

El panel Fuentes muestra las fuentes sincronizadas con el ordenador. Para sincronizar fuentes, haga lo siguiente:

1. En la aplicación de escritorio de Creative Cloud, haz clic en el panel **Fuentes**.
2. Haz clic en **Añadir fuentes de Typekit**. Se abrirá una ventana de Typekit en el navegador.
3. En la ventana de Typekit, desplaza el ratón sobre una tarjeta de fuentes y, a continuación, haz clic en **+ Utilizar fuentes**.
4. Selecciona las fuentes de la familia seleccionada y haz clic en **Sincronizar fuentes seleccionadas**.



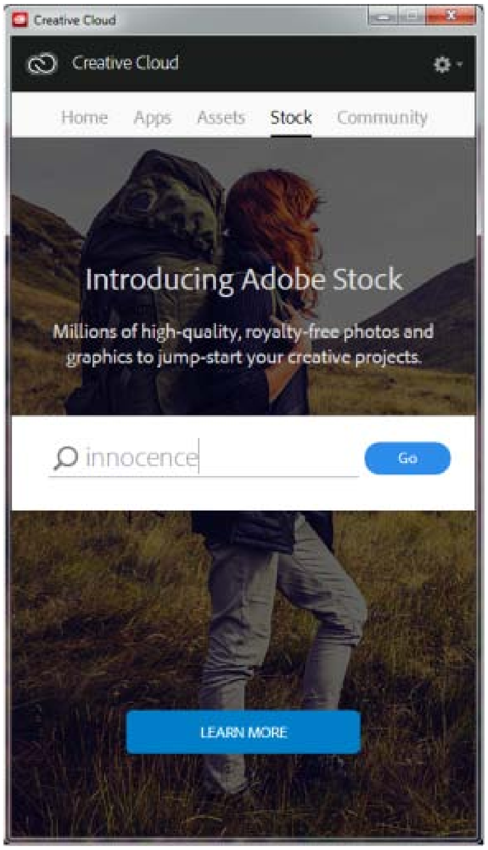
¿Tienes preguntas acerca de la sincronización de fuentes? Aquí tienes un tutorial detallado que abarca todo paso a paso.

Ir al principio

Búsqueda de imágenes de stock

Adobe Stock es un servicio que comercia con millones de fotos, ilustraciones y gráficos de gran calidad y exentos de derechos de autor. Puedes adquirir Adobe Stock según vayas necesitando, ya sea en forma de una sola imagen, ilustración o gráfico; o puedes adquirir una suscripción de varias imágenes. Hay una serie de paquetes de suscripción disponibles.

Puedes buscar imágenes de stock justo desde la app de escritorio de Creative Cloud.

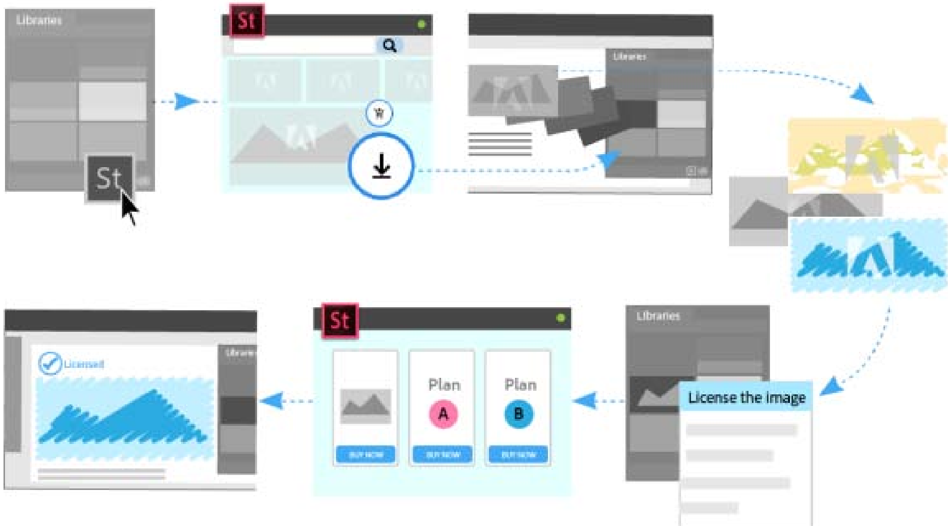


Búsqueda de imágenes de stock desde la app de escritorio de Creative Cloud

1. En la ficha Stock, escribe las palabras clave para realizar la búsqueda de imágenes de stock y haz clic en Ir.
2. Si se te solicita la fecha de nacimiento, introdúcela y haz clic en Actualizar.

   Se te redirigirá a una página del sitio web de Adobe Stock que mostrará las imágenes de stock relacionadas con tu búsqueda.

Adobe Stock y las Bibliotecas Creative Cloud.



Una vez que hayas encontrado una imagen de stock que te interese, puedes añadir su vista previa con marca de agua a cualquiera de tus bibliotecas directamente desde el sitio web de Adobe Stock. Luego, en las apps de Creative Cloud que sean compatibles con las Bibliotecas (Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro y After Effects), puedes arrastrar la imagen de stock con marca de agua desde el panel Bibliotecas hasta tu proyecto creativo. Una vez que te hayas convencido de que esa imagen de stock es apropiada para tu proyecto, puedes comprar la licencia directamente desde el panel Bibliotecas de la app de escritorio.

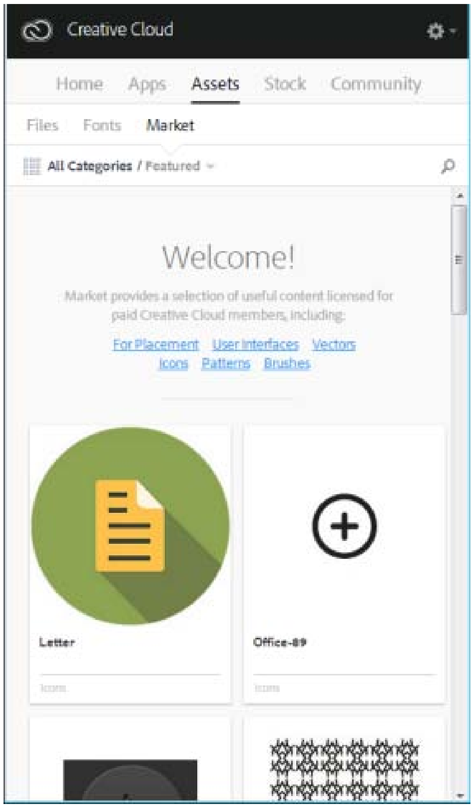
Las aplicaciones de Creative Cloud compatibles con los objetos inteligentes enlazados a las bibliotecas, como Photoshop, Illustrator e InDesign, llevan la integración a un nivel superior. Al comprar la licencia de la imagen de stock, todas las instancias vinculadas de esa imagen que estén incluidas en los documentos abiertos se actualizarán automáticamente a la imagen de stock con licencia y de alta resolución que hayas adquirido, y la marca de agua desaparecerá.

*Para obtener más información, consulta **Uso de Adobe Stock**.*

Ir al principio

Market

Creative Cloud Market es un conjunto de contenido protegido de alta calidad diseñado por creativos y para creativos. Desde Market, los suscriptores de Creative Cloud pueden acceder de forma gratuita, tanto desde aplicaciones móviles como de escritorio (a través de las aplicaciones conectadas de Creative Cloud), a una amplia selección de gráficos vectoriales, iconos, patrones, kits de interfaz de usuario y mucho más. Asimismo, los suscriptores de Creative Cloud podrán descargar de forma gratuita hasta 500 activos por mes. Este nuevo servicio permitirá a los creativos encontrar activos que podrán modificar y manipular para usar como base de su proceso creativo.



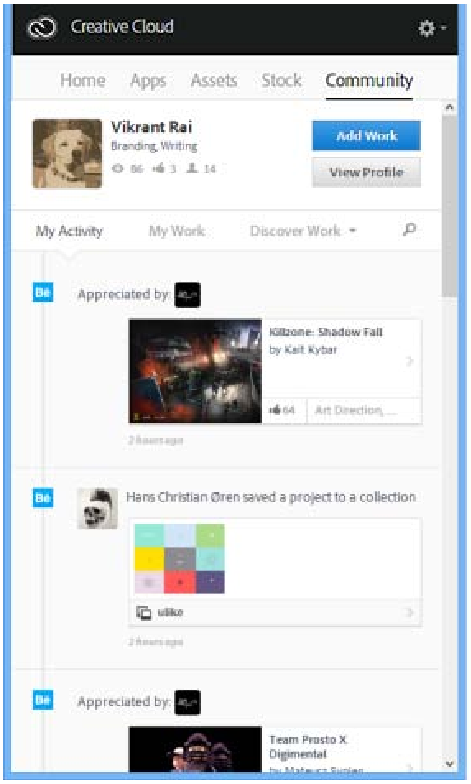
Para obtener más información, consulta Activos de Market.

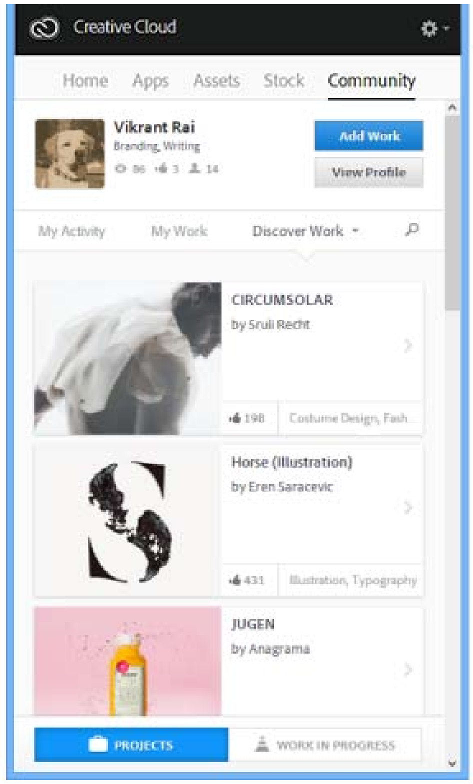
Ir al principio

Compartir y descubrir trabajos en Behance

Muestra y descubre trabajos creativos en Behance. Como miembro, puedes crear un portafolio de tu trabajo y difundirlo fácilmente a un gran número de usuarios. Asimismo, puedes descubrir los trabajos creativos más recientes a escala mundial explorando trabajos populares o destacados en distintos campos.

- Inicia sesión o regístrate para acceder a las opciones de fuente de actividades, portafolio y compartir y descubrir nuevos trabajos de Behance. Si ya dispones de una cuenta, se te pedirá que inicies sesión. Si aún no dispones de una cuenta, el registro es rápido y sencillo.
- Aunque no dispongas de una cuenta Behance, podrás descubrir proyectos destacados y trabajos en curso desde el panel.



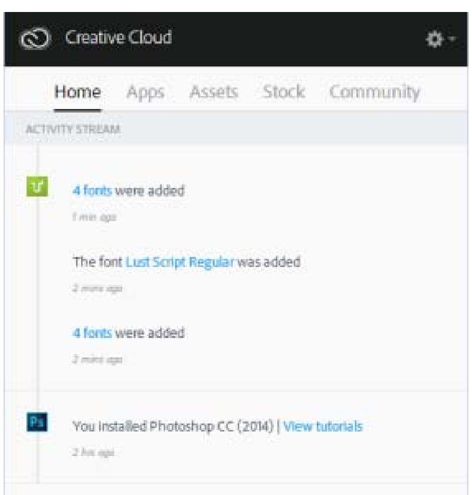


Para obtener más información, consulta Compartir en Behance o visita el Foro de Adobe Behance.

Ir al principio

Inicio y fuente de actividades

El flujo de actividad del panel de inicio contiene tus interacciones con Creative Cloud. Aquí se muestran eventos y actividades como, por ejemplo, la disponibilidad, las actualizaciones y el estado de instalación de las nuevas aplicaciones.



Ir al principio

Preferencias

Para abrir la pantalla de Preferencias, elige ⚙ > **Preferencias**.

- Para cerrar la sesión de la aplicación de escritorio de Creative Cloud, haz clic en **Información general** y, a continuación, haz clic en **Cerrar sesión.**
- Selecciona la configuración de **Mostrar notificaciones**.
- Selecciona **Mantener actualizado Creative Cloud para escritorio** para activar las actualizaciones automáticas.
- Activa **Iniciar sesión en activos de AEM** para conectarte a tu repositorio de activos de AEM. Para obtener más información, consulta Trabajar con activos de AEM.
- Selecciona **Creative Cloud** y utiliza la ficha **Apps** para especificar el idioma de la aplicación y la ubicación de la instalación.
- Utiliza las fichas **Archivos**, **Fuentes** y **Behance** para especificar la configuración correspondiente.
- Especifica la configuración de **Mostrar notificaciones del SO** en todas las fichas.

Ir al principio

¿Necesitas más ayuda?

Pregunta a la comunidad

Publica, debate y forma parte de nuestra increíble comunidad

Ponte en contacto con nosotros

Comienza aquí para conectar con nuestro personal

Más ayuda

- Notas de la versión | Aplicación de escritorio de Creative Cloud
- Inicio de aplicaciones de Creative Cloud
- Instalación y actualización de aplicaciones
- Actualizar aplicaciones a Creative Cloud 2015
- Asistencia sobre el sistema operativo para Creative Cloud 2015
- Solución de problemas de descarga e instalación
- Preguntas frecuentes sobre Creative Cloud
- Preguntas frecuentes sobre el Adobe ID

Palabras clave: Adobe Creative Cloud, escritorio, Behance, Typekit, instalar aplicaciones, descargar aplicaciones

Examinar, sincronizar y gestionar activos

Tu cuenta de Adobe Creative Cloud incluye almacenamiento online, por lo que tus archivos estarán a tu disposición en cualquier lugar, así como en cualquier dispositivo u ordenador. Puedes obtener una vista previa de muchos tipos de archivos creativos directamente en un navegador web en tu ordenador, tablet o smartphone. Estos tipos de archivo incluyen: PSD, AI, INDD, JPG, PDF, GIF, PNG, Photoshop Touch e Ideas, entre otros.

Adobe Creative Cloud para escritorio mantiene todos los archivos sincronizados. De este modo, todas las adiciones, modificaciones o eliminaciones se verán reflejadas en todos los ordenadores y dispositivos conectados. Por ejemplo, si cargas un archivo .ai utilizando la página Creative Cloud Assets, se descargará automáticamente en todos los ordenadores conectados.

Ir al principio

Examinar activos

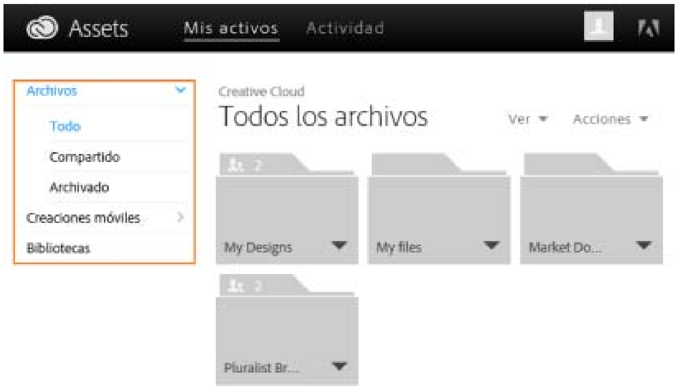
Tus activos de Creative Cloud incluyen archivos sincronizados con tu escritorio, activos creados con apps para dispositivos móviles compatibles con Creative Cloud y las Bibliotecas Creative Cloud. Puedes examinar todos tus activos usando la página Creative Cloud Assets, que organiza los activos de la siguiente manera:

Archivos muestra los archivos sincronizados con el directorio Creative Cloud Files en el escritorio

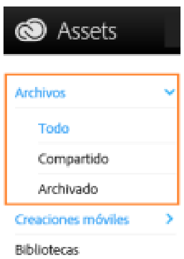
Creaciones móviles muestra los activos creados con las apps para dispositivos móviles compatibles con Creative Cloud

Bibliotecas muestra las bibliotecas de diseños que hayas creado

Nota: *mientras realizas algunas acciones en los activos del escritorio como renombrar, compartir, descargar, reemplazar y guardar (en Archivos), solo puedes ver los activos que hay en Creaciones móviles y Bibliotecas, en la página Creative Cloud Assets.*



Cuando haces clic en una categoría de activos, se expande y se muestran las subcategorías, en el caso de que las hubiera. Por ejemplo, los activos que hay en Archivos se organizan en Todo, Compartido y Archivado.



Todo: Muestra todos los archivos sincronizados con el directorio Creative Cloud Files

Compartido: Muestra los archivos que comparte con otros usuarios de Creative Cloud

Archivado: Muestra los archivos que se han eliminado

Asimismo, puedes examinar los activos creados con apps para dispositivos móviles de Creative Cloud en Creaciones móviles, donde se subclasifican en función de la app con la que se han creado.

Para obtener más información sobre Bibliotecas, consulta Bibliotecas Creative Cloud.

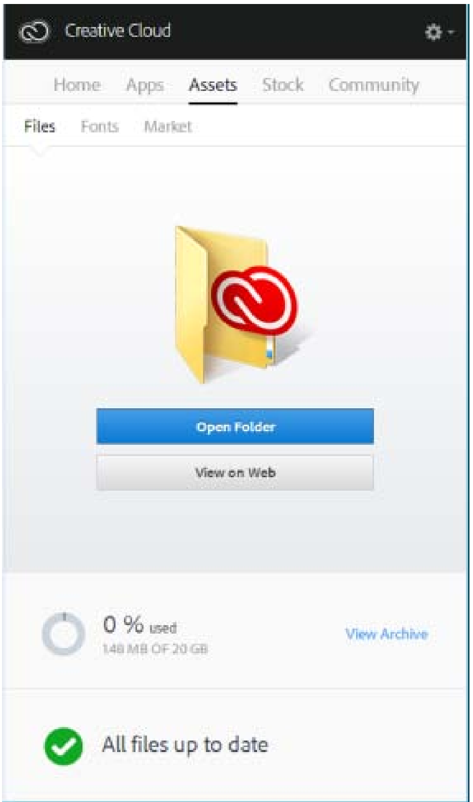
Ir al principio

Sincronización o carga de archivos

Para sincronizar archivos desde tu ordenador, realiza uno de los siguientes procedimientos:

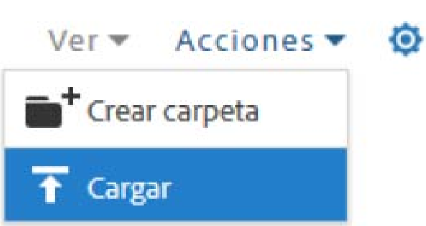
- Copia, pega o mueve archivos al directorio Creative Cloud Files de tu escritorio.
- En la aplicación, selecciona Archivo > Guardar o Archivo > Guardar como y ve al directorio Creative Cloud Files.

Para abrir el directorio Creative Cloud Files en la aplicación de escritorio de Creative Cloud, selecciona Activos > Archivos y haz clic en Abrir carpeta.



Nota: *no se sincronizarán los nombres de archivo que contengan caracteres especiales, como |, ", ?, <, >, /, *, o :. Tampoco lo harán aquellos archivos con nombres reservados, como AUX o Com1. Si aparece un error, cambia el nombre del archivo para que pueda sincronizarse con Creative Cloud. Para obtener más información, consulta Error: Los archivos no se sincronizan con Creative Cloud.*

Asimismo, puedes cargar archivos directamente en la página Creative Cloud Assets usando uno de los siguientes métodos.



Cargue y gestione sus archivos en Creative Cloud con el menú Acciones de la página Creative Cloud Assets.



Arrastra y suelta los activos de tu escritorio en la página de Creative Cloud Assets.

Reemplazar un archivo

Al volver a cargar el archivo, se crea una versión del mismo y se sustituye el archivo existente por el nuevo.

Creative Cloud también guarda una copia de todos los cambios que realices en los archivos y los sincroniza a través de Photoshop Touch, Adobe Ideas y la aplicación de escritorio de Creative Cloud.

Para sustituir un archivo en la página Creative Cloud Assets, sigue estos pasos:

Nota: el nuevo archivo debe ser del mismo tipo que el del archivo que se sustituye. Por ejemplo, no se puede sustituir un archivo .PSD por un archivo .AI.

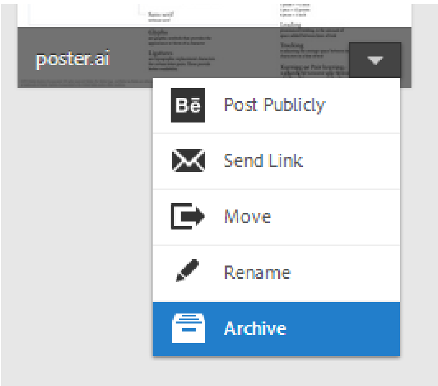
Para obtener información sobre las versiones, consulta Preguntas frecuentes sobre las versiones.

1. Busca y abre el archivo para visualizarlo.
2. Selecciona Acciones > Reemplazar o arrastra el archivo de la carpeta a la ventana del navegador.

Ir al principio

Eliminar archivos

Puedes eliminar archivos del sitio web de Creative Cloud o de Adobe Touch Apps. También puedes utilizar los comandos del sistema operativo para eliminar archivos del directorio Creative Cloud Files en tu escritorio. Todas las eliminaciones se sincronizan con tu cuenta y los archivos se guardan en Creative Cloud. Los archivos originales están siempre en tu ordenador y dispones de una copia en Creative Cloud, de modo que puedes acceder a ellos en cualquier lugar.



Los archivos guardados siguen ocupando almacenamiento online. Puedes eliminar los archivos de forma permanente o bien restaurarlos desde la carpeta Archivo. La eliminación definitiva de los archivos libera la cuota de almacenamiento.

Eliminación permanente o restauración de archivos

La eliminación permanente de activos es un proceso de tres pasos:

También puedes restaurar un documento archivado:

1. Guarda un archivo del directorio Creative Cloud Files en tu escritorio, en apps para dispositivos móviles compatibles con Creative Cloud o en la página Creative Cloud Assets. Los archivos guardados se trasladan a la categoría Archivado en Mis activos > Archivos.
2. En la página Archivado, selecciona los archivos que deseas eliminar permanentemente y haz clic en Eliminar permanentemente.
3. En el cuadro de diálogo de confirmación, haz clic en Eliminar permanentemente.

1. En la página Archivado, selecciona los archivos que deseas restaurar y haz clic en Restaurar.
2. En el cuadro de diálogo de confirmación, haz clic en Restaurar.

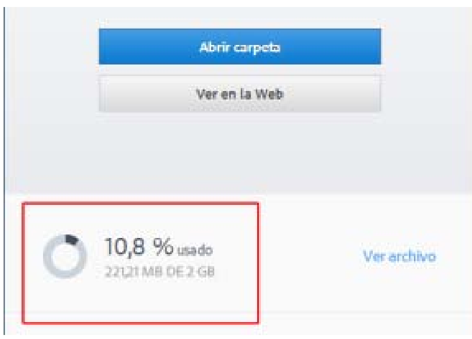
Ir al principio

Planes y cuota de almacenamiento

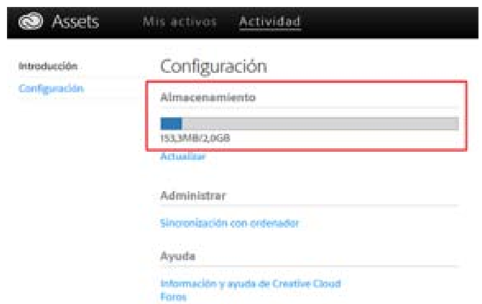
La cuota de almacenamiento varía en función de tu abono a Creative Cloud.

Plan de abono	Cuota de almacenamiento gratuito
Plan gratuito	2 GB
Creative Cloud (Plan fotográfico)	2 GB
Creative Cloud (Plan completo y de aplicación única)	20 GB
Creative Cloud para equipos	100 GB

Puedes consultar el estado de almacenamiento en la ficha Archivos que se encuentra debajo del panel Activos de la aplicación de Creative Cloud para escritorio o en la página Configuración de la página Actividad de Creative Cloud.



Estado del almacenamiento en la aplicación de escritorio de Creative Cloud



Estado del almacenamiento en la página Configuración

Creative Cloud sincroniza hasta 1 GB de desbordamiento de cualquier dispositivo. Después, la aplicación para escritorio deja de sincronizar archivos nuevos y te informa de que has superado la cuota. Los archivos que no se pueden cargar se muestran con un signo de exclamación rojo. Aun así, puedes mover y eliminar archivos, así como cambiarles el nombre. Para seguir sincronizando archivos, elimina otros archivos de forma permanente para liberar espacio.

Nota: *una pequeña parte del almacenamiento se utiliza con fines administrativos. Por tanto, el espacio de almacenamiento real será ligeramente inferior al asignado. Varía de 100 KB a 500 KB en función del número de archivos del usuario.*

Ir al principio

Solución de problemas

Pregunta a la comunidad

Publica, debate y forma parte de nuestra increíble comunidad

Ponte en contacto con nosotros

Comienza aquí para conectar con nuestro personal

Consulta también

- Introducción a Creative Cloud Assets
- Compartir archivos y carpetas

Colaborar compartiendo carpetas

- Sincronizar y compartir archivos con colaboradores (vídeo, 10 min)
- Estado de Adobe Creative Cloud
- Error: Los archivos no se sincronizan con Creative Cloud
- Preguntas frecuentes sobre las versiones

Añadir fuentes de Typekit

Typekit es un servicio de suscripción que ofrece acceso a una amplia biblioteca de fuentes para su uso en aplicaciones de escritorio y sitios web.

Con tu suscripción a Creative Cloud se incluye un plan de portafolio de Typekit, y los miembros de Creative Cloud con abono gratuito pueden acceder a una selección de fuentes de Typekit para su uso en sistemas de escritorio y sitios web.

Suscríbete a Creative Cloud (abono gratuito, plan completo o de aplicación única) o a un plan independiente de Typekit para sincronizar las fuentes con tu escritorio. Para obtener más información, consulta la página de producto de Typekit y las opciones de planes de Typekit.

Ir al principio

Introducción

Puedes seleccionar una tipografía de uno de los numerosos partners diseñadores de tipografías de Typekit y, a continuación, sincronizarlas en tu escritorio mediante Creative Cloud o utilizarlas en la Web. Las fuentes sincronizadas están disponibles para su uso en todas las aplicaciones de Creative Cloud como, por ejemplo, Photoshop o InDesign, así como otras aplicaciones de escritorio, como MS Word.

La aplicación de Creative Cloud para escritorio debe estar instalada en el ordenador para sincronizar las fuentes. Si aún no la tienes instalada, descárgala e instálala. Para obtener más información, consulta Creative Cloud en el escritorio.

Typekit está activado de manera predeterminada para que pueda sincronizar las fuentes y usarlas en las aplicaciones de escritorio.

Llegados a este punto, si ya has seleccionado las fuentes para sincronizarlas en tu navegador web, empezarán a sincronizarse automáticamente con tu ordenador.

Ir al principio

Buscar y añadir fuentes desde Typekit

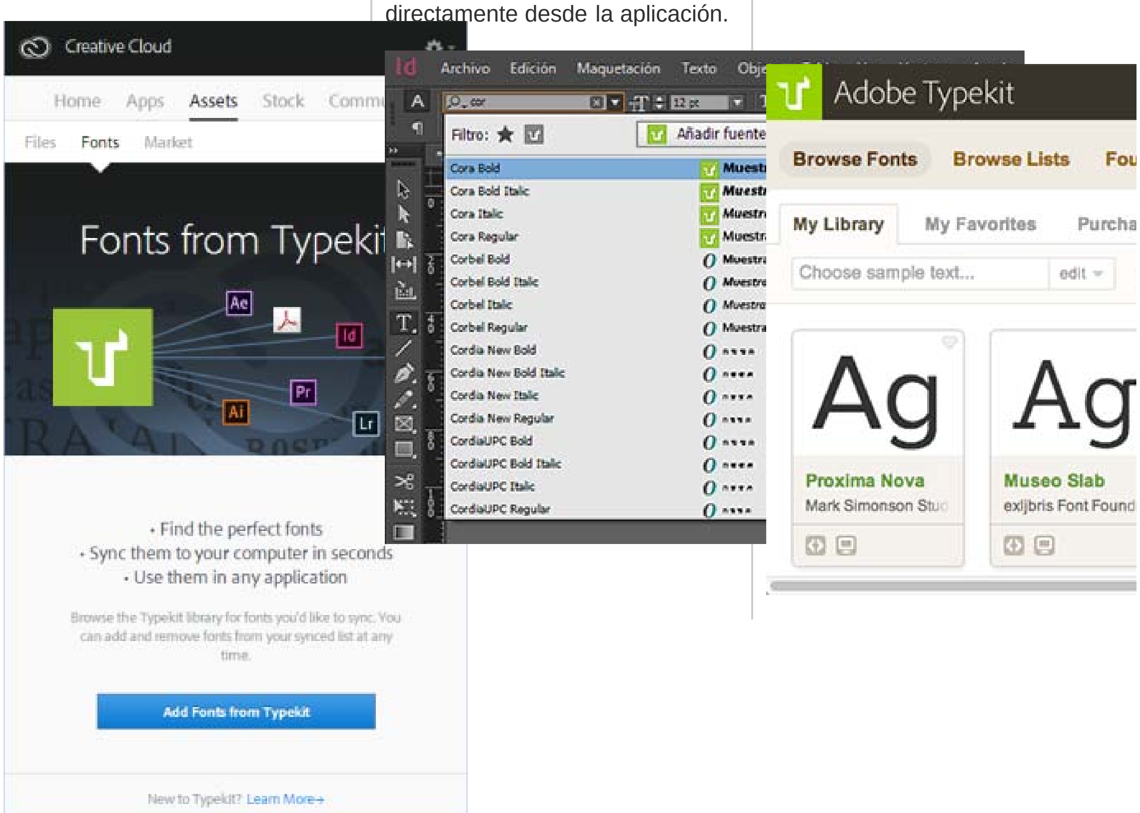
1 Puedes acceder a la biblioteca de Typekit desde varios lugares. Usa la combinación de los siguientes métodos que mejor ajuste la selección de la nueva fuente en tu flujo de trabajo existente.

Desde la aplicación Creative Cloud para escritorio:	*Desde una aplicación integrada de Typekit*:	*Directamente en el sitio web de Typekit.com*:
En la ficha Fuentes, haz clic en	En el menú de fuente de la	Usa tu Adobe ID y tu contraseña

Añadir fuentes de Typekit. Se abrirá una ventana del navegador e iniciará sesión en Typekit.com.

aplicación, haz clic en **Añadir fuentes de Typekit**. Se abrirá una ventana del navegador directamente desde la aplicación.

para iniciar sesión en Typekit.com.



2 Puedes examinar fuentes y aplicar filtros para encontrar las fuentes que deseas. La disponibilidad de una fuente determinada se indica en la tarjeta de fuente.



Disponibilidad indicada en las tarjetas de fuentes

A. Web y escritorio **B.** Web

3 Haz clic en una tarjeta de fuente individual para ver más detalles sobre la tipografía, incluidos los distintos tipos de todos los grosores y estilos disponibles.

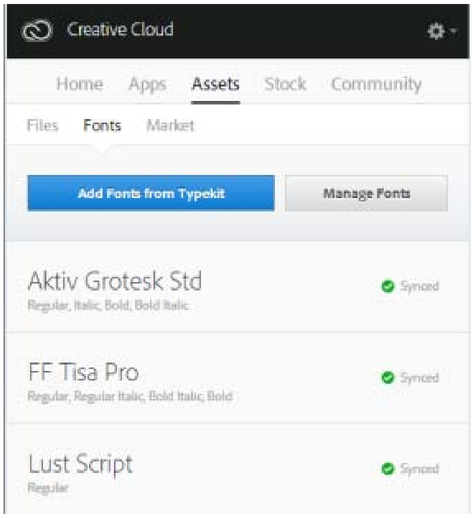


4 Haz clic en **Utilizar fuentes**. En la ventana *Utilizar esta familia*, especifica dónde te gustaría sincronizar la fuente en tu escritorio o añádela a un kit para usarla en la Web.



5 Selecciona los estilos que necesites de la familia de fuentes y, a continuación, haz clic en **Sincronizar fuentes seleccionadas**.

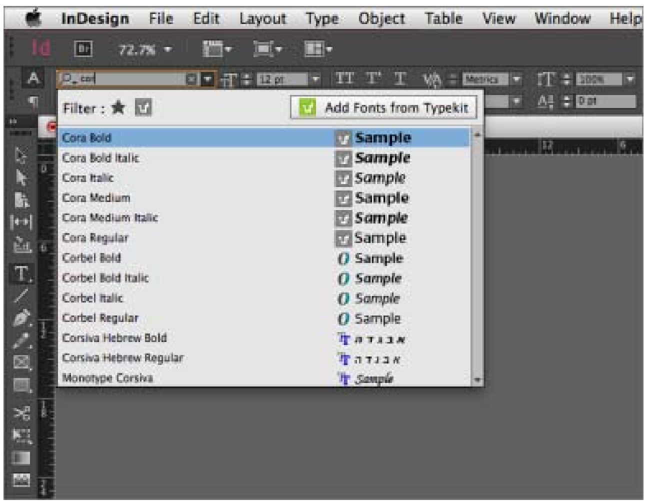
Las fuentes se sincronizarán con todos los equipos donde esté instalada la aplicación de Creative Cloud. Para ver las fuentes, abre la aplicación de Creative Cloud y haz clic en el panel **Fuentes**.



Ir al principio

Utilizar fuentes sincronizadas

Para utilizar las fuentes que has sincronizado, solo tienes que abrir cualquier aplicación de escritorio e ir al menú de fuentes. Verás las fuentes sincronizadas en la lista de opciones. Algunas aplicaciones de escritorio, como Microsoft Office, pueden requerir un reinicio después de que se sincronice una fuente nueva.



Menú de fuentes de InDesign con las fuentes sincronizadas de Typekit

Para obtener más información sobre cómo trabajar con fuentes de Typekit en una aplicación de Creative Cloud, consulta los siguientes recursos:

- Trabajar con fuentes de Typekit en InDesign CC
- Trabajar con fuentes de Typekit en Illustrator CC
- Trabajar con fuentes de Typekit en Photoshop CC
- Trabajar con fuentes de Typekit en Premiere Pro CC
- Trabajar con fuentes de Typekit en After Effects CC

Ir al principio

Gestionar la sincronización de fuentes

Puedes ver las fuentes sincronizadas de tu ordenador con el panel Fuentes de la aplicación de Adobe Creative Cloud o en la cuenta de Typekit.com.

Quitar fuentes sincronizadas

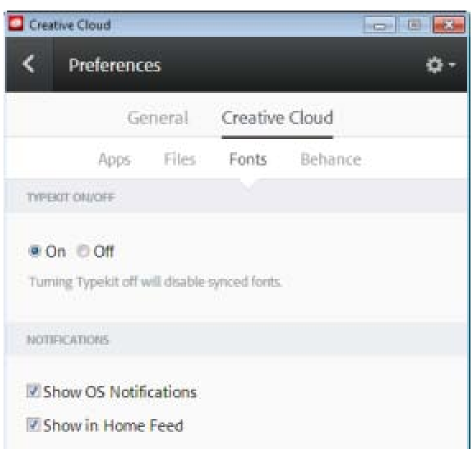
Para quitar fuentes sincronizadas de tu ordenador:

1. En el panel Fuentes de Adobe Creative Cloud, haz clic en Administrar fuentes. La página Fuentes sincronizadas se abrirá en una ventana del navegador. También puedes iniciar sesión en Typekit.com e ir directamente a tu página Fuentes sincronizadas.
2. A la derecha de las fuentes que ya no desees usar, haz clic en **Quitar**.

Desactivar Typekit

Puedes activar o desactivar la función Sincronizar fuentes. Si desactivas la función Sincronizar fuentes, dejarán de sincronizarse las fuentes y se eliminarán las que se hayan sincronizado en el equipo.

1. En la aplicación de escritorio de Creative Cloud, elige > **Preferencias > Creative Cloud**.
2. Haz clic en **Fuentes**.
3. Para activar o desactivar la sincronización de fuentes, selecciona **Activar** o **Desactivar** en la configuración Activar/Desactivar de Typekit.



Usar Typekit sin conexión

Si se queda sin conexión mientras la aplicación de Creative Cloud está activada y con la sesión iniciada, las fuentes sincronizadas seguirán disponibles para el uso. Los cambios que hagas en la selección de sincronización de fuentes en Typekit.com no se reflejarán hasta que se reanude la conectividad.

Si inicias la aplicación de Creative Cloud estando sin conexión, las fuentes no estarán disponibles y no aparecerán en los menús de fuentes estándar.

Artículos relacionados

- Sincronizar fuentes con el escritorio | Typekit.com
- Añadir fuentes a las aplicaciones de escritorio mediante Creative Cloud

---

Creative Cloud Market

Creative Cloud Market es una colección de contenido protegido de alta calidad diseñada por creativos para creativos, disponible para todos los usuarios de Creative Cloud de pago, excepto clientes de Plan fotográfico. Desde Market, los usuarios de Creative Cloud pueden acceder de forma gratuita, tanto desde aplicaciones móviles como de escritorio (a través de las aplicaciones conectadas de Creative Cloud), a una amplia selección de gráficos vectoriales, iconos, patrones, kits de interfaz de usuario y mucho más. Asimismo, los suscriptores de Creative Cloud podrán descargar de forma gratuita hasta 500 activos por mes. Este nuevo servicio te permitirá encontrar activos que podrás modificar y manipular para usar como base de tu proceso creativo.

Para tener acceso a Market, primero deberás instalar la aplicación de escritorio de Creative Cloud o una app móvil compatible, como Adobe Photoshop Sketch. Para obtener información de descarga, consulta Creative Cloud para escritorio. Descubre más en este corto tutorial en vídeo: Acceso a activos de diseño de Creative Cloud Market.

Ir al principio

Descubrir y descargar activos creativos

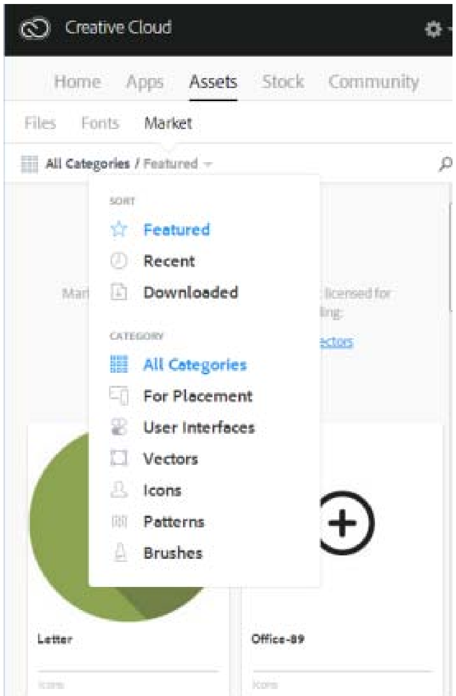
Puedes examinar miles de activos de calidad desde la aplicación de Creative Cloud para escritorio. Elige **Assets > Market**. También puedes expandir el menú desplegable para buscar por categoría o por palabras claves para, de este modo, encontrar los activos más relevantes para tu proyecto.

1. En Creative Cloud para escritorio, elige **Assets > Market**.

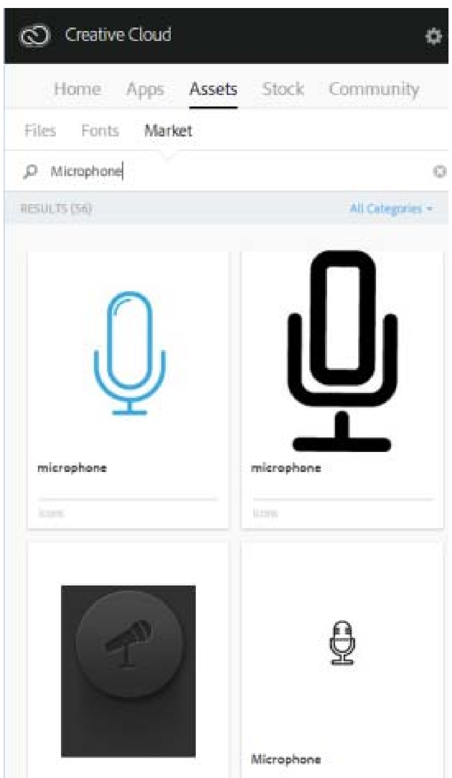


2. Creative Cloud Market incluye una selección de contenido protegido de alta calidad que abarca las categorías siguientes:
   - **Para la colocación**: plantillas fotográficas y digitales con capas organizadas y máscaras profesionales (archivos PSD).
   - **Interfaces de usuario**: archivos PSD con capas que incluyen kits completos, formularios, gráficos, navegación y widgets para aplicaciones móviles y web (archivos PSD).
   - **Formas vectoriales**: objetos y formas escalables que se integran con Photoshop, InDesign e Illustrator (archivos SVG).
   - **Iconos**: serie de pictogramas, contornos, símbolos planos y en 3D para la impresión, la utilización en sitios web y la localización de contenido (archivos PNG/SVG).
   - **Patrones**: patrones y fondos geométricos, ilustrados y con texturas repetibles (archivos PNG/SVG).
   - **Pinceles**: pinceles de Photoshop abstractos y de medios naturales de alta calidad (archivos ABR/TPL).

   Para filtrar activos, selecciona una categoría desde el menú emergente Market.



3. Para buscar activos, haz clic en y especifica un término de búsqueda.



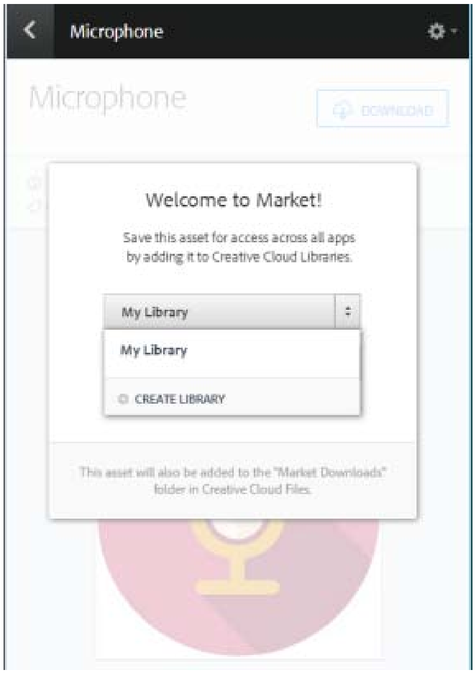
Es posible filtrar y ordenar los resultados de búsqueda.

4. Haz clic en una miniatura de un recurso para ver información adicional junto con los detalles del recurso.

5. Haz clic en **Descargar** y escoge una biblioteca en la que descargar el activo. También puedes crear una biblioteca nueva. Para obtener más información, consulta Bibliotecas Creative Cloud.

   Además de la biblioteca, los activos también se descargan automáticamente a la carpeta

Descargas de Market de la carpeta de *Creative Cloud Files* principal.



Ir al principio

Preguntas frecuentes

¿Cómo obtengo Creative Cloud Market?

Creative Cloud Market está disponible para todos los abonados a Creative Cloud de pago, excepto para los clientes de planes fotográficos (Plan fotográfico de Photoshop y Plan fotográfico de Creative Cloud). Durante un tiempo limitado, Adobe Creative Cloud Market es accesible para todos los miembros de Creative Cloud a través de la aplicación de iPad Adobe Sketch. Los miembros que dispongan de abono gratuito a Creative Cloud y los miembros de planes fotográficos podrán examinar los activos de Market mediante Creative Cloud para escritorio, pero no podrán descargar contenido. Para descargar y utilizar contenido de Creative Cloud Market, actualiza al Plan de aplicación única o al Plan completo de Creative Cloud.

¿Por qué los clientes de Plan fotográfico no tienen acceso a Creative Cloud Market?

Creative Cloud Market es un nuevo beneficio que se ha añadido a determinados planes de pago de Creative Cloud y que no está incluido en las autorizaciones para clientes del Plan fotográfico. Algunos servicios de Creative Cloud, como Creative Cloud Market, Typekit o ProSite, solo están disponibles para el Plan de aplicación única o el Plan completo de Creative Cloud. Para descargar y utilizar contenido de Creative Cloud Market, actualiza al Plan de aplicación única o al Plan completo de Creative Cloud.

¿Necesito un abono a Creative Cloud?

Creative Cloud Market está disponible para los abonados a Creative Cloud de pago. Los usuarios con los abonos de aplicación única y plan completo de cualquier plan (para particulares, equipos, el sector educativo o empresas) pueden optar a esta solución. Los usuarios pueden acceder a Creative Cloud Market a través de la aplicación de Creative Cloud para escritorio.

Los usuarios del Plan fotográfico de Creative Cloud no pueden optar al acceso a Market mediante Creative Cloud para escritorio. Los usuarios con abono gratuito podrán examinar los activos de Market mediante Creative Cloud para escritorio, pero no podrán descargar contenido.

¿Cuentan los activos descargados en la cuota de almacenamiento?

Sí. Los activos descargados se almacenan en la carpeta de Creative Cloud Files y cuentan para el almacenamiento. Si superas tu cuota de almacenamiento, ya no podrás descargar más activos a menos que elimines archivos antiguos y liberes espacio. Consulta Gestión y sincronización de archivos.

¿Puedo utilizar los activos en mis proyectos?

Sí. Los activos son exclusivos y se proporcionan de forma gratuita para la utilización en tus proyectos.

¿Puedo copiar o realizar copias de seguridad de los activos para su utilización en el futuro?

Sí, puedes realizar copias de seguridad de los activos obtenidos de Creative Cloud Market para su utilización en el futuro.

¿Puedo compartir los activos tras descargarlos?

No. Pese a que los activos se proporcionan de forma gratuita a los usuarios con abono a Creative Cloud para que puedan utilizarlos en sus publicaciones, producciones y proyectos, estos no se pueden compartir ni redistribuir.

¿De dónde procede el contenido que utiliza Adobe en Creative Cloud Market?

El contenido de Adobe mana del grupo de creativos de mayor talento de Behance, la plataforma online gratuita líder en el sector utilizada para mostrar y descubrir trabajos creativos.

¿Puede incluirse mi trabajo en Creative Cloud Market?

Para ampliar el alcance de tu trabajo, Adobe recomienda a todos los artistas potenciales utilizar Behance para publicar su trabajo. Adobe busca y protege el futuro contenido en Behance.

Creative Cloud Extract

Utilice Creative Cloud Extract para crear el diseño de Photoshop con el fin de codificar el flujo de trabajo de manera más sencilla. Extract simplifica el proceso para los diseñadores web y los desarrolladores web y mejora en gran medida la eficiencia a la hora de transformar un diseño web en un código con el que se puede trabajar.

Las composiciones de Photoshop son un método muy utilizado para compartir especificaciones de diseño con desarrolladores web, quienes después tienen que convertir la interpretación del diseño en HTML y CSS. En un flujo de trabajo normal, los diseñadores crean composiciones de Photoshop para un diseño web o destinado a dispositivos móviles. Después, los diseñadores de producción preparan el archivo PSD para los desarrolladores, dividen los activos y crean especificaciones de líneas rojas. Los desarrolladores web se encargan de tomar esos activos y elementos de diseño y convertirlos en código.

Extract reinventa este flujo de trabajo y permite que los diseñadores web exporten activos optimizados en tiempo récord en Photoshop CC y compartan sus archivos PSD con desarrolladores mediante Creative Cloud Assets. Por tanto, pueden desbloquear información de diseño clave y descargar activos en sus navegadores. Posteriormente, los desarrolladores pueden acceder a esta información y aplicarla cuando codifican en Dreamweaver CC.



Extract se suministra a través de Creative Cloud y está disponible en diferentes lugares del diseño PSD para codificar el flujo de trabajo. Al utilizar Extract, tiene la libertad de seleccionar el lugar en el que se encuentre más cómodo con las herramientas y tecnologías y le permite convertir su diseño en realidad.

- Los diseñadores pueden trabajar en el entorno conocido de Photoshop CC para definir y extraer activos de imágenes de capas o grupos de capas.
- Los desarrolladores web pueden acceder al archivo PSD en Creative Cloud Assets y utilizar Extract para exportar activos de imágenes y estilos CSS. Después, se pueden utilizar estos activos y estilos CSS para convertir las composiciones de diseños en código.

- Los desarrolladores y los diseñadores web pueden emplear Extract desde Dreamweaver, una solución propia completa que ofrece sugerencias de códigos contextuales y extracción de activos de manera más directa en el entorno de codificación.

Activos de Extract en Photoshop

Los diseñadores que crean composiciones de Photoshop pueden definir y empaquetar rápidamente activos de imágenes procedentes de capas individuales o grupos de capas usando una interfaz visual sencilla creada sobre Adobe Generator. Esto acelera enormemente el tiempo de creación; por tanto, los diseñadores pueden emplear más tiempo en diseñar.

Extract en Creative Cloud Assets

Los diseñadores de páginas web tienen la opción de compartir archivos PSD directamente desde Creative Cloud Assets para que los desarrolladores puedan extraer rápidamente la información de diseño en el navegador (colores, degradados, fuentes, texto, código CSS y más), lo que les ayuda a convertir la composición en código. Además, pueden exportar imágenes PNG, SVG y JPG optimizadas para la Web.

Extract en Dreamweaver

Los desarrolladores y los diseñadores web ahora pueden ver archivos PSD en Dreamweaver y emplear las sugerencias de códigos contextuales para definir fácilmente fuentes, colores y degradados en su CSS. Asimismo, pueden arrastrar y soltar imágenes optimizadas en la superficie de la vista en vivo, copiar texto y mucho más.

Extract for Brackets (Preview)

La integración de Extract en Brackets supone disponer de la potencia de Extract en un editor de código moderno y ligero. Con Extract for Brackets (Preview), puede extraer la información de diseño de un archivo PSD en formato CSS limpio y mínimo mediante las sugerencias de código contextuales. También puede extraer capas como imágenes, utilizar información de un archivo PSD para definir variables de preprocesadores, así como visualizar las dimensiones y distancias entre objetos.

Puede simplificar más el flujo de trabajo de su diseño mediante otros servicios de Creative Cloud a fin de mantener sincronizados sus activos, como archivos, fuentes y colores, para que todos tengan acceso a los últimos diseños.

Sincronización de archivos

Sincronice y almacene archivos PSD e imágenes extraídas en Creative Cloud Assets para poder acceder a los archivos actualizados en todos sus dispositivos

Compartir carpetas

Utilice Creative Cloud Assets para compartir carpetas y así todo el equipo estará trabajando en el mismo conjunto de archivos. También puede revisar y añadir comentarios a archivos. Asimismo, Creative Cloud Assets ofrece un control básico de versiones.

Sincronización de fuentes

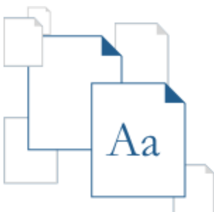
Creative Cloud facilita el acceso a fuentes de Typekit y los abonados pueden descargarlas cuando el diseño lo requiera.

	Pregunta a la	

Más información	comunidad	Contacto
Tutorial de Creative Cloud Extract	Publique, debata y forme parte de nuestra increíble comunidad	Comience aquí para contactar con nuestro personal
Ver ahora >	Preguntar ahora >	Comenzar ahora >

Bibliotecas Creative Cloud

Actualizado en la versión de Adobe Creative Cloud de 2015

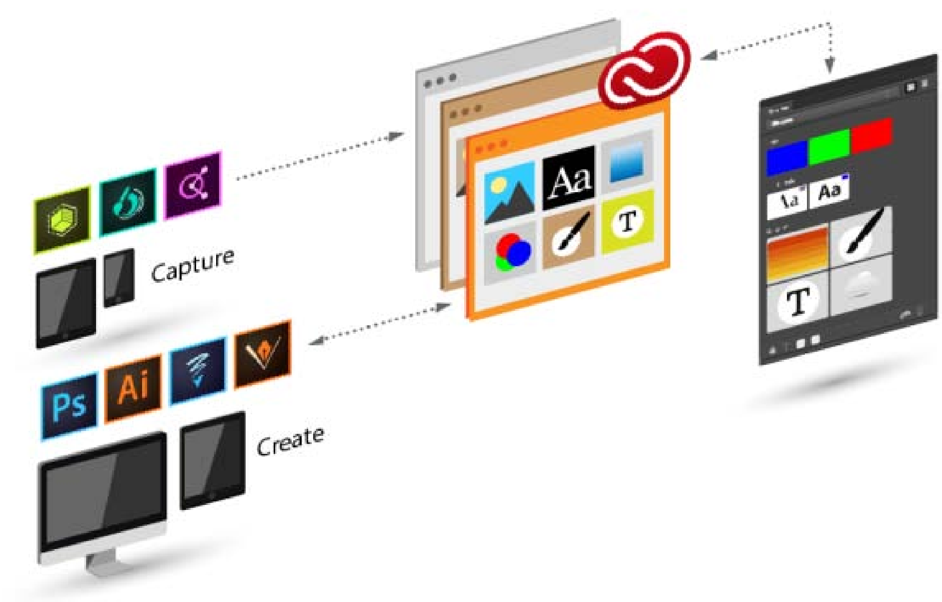


Las Bibliotecas Creative Cloud, que cuentan con tecnología Adobe CreativeSync, te permiten acceder a tus activos favoritos en cualquier parte. Crea imágenes, colores, estilos de texto y mucho más en distintas aplicaciones de escritorio y para dispositivos móviles de Creative Cloud; después, accede fácilmente a tus creaciones desde otras aplicaciones de escritorio y para dispositivos móviles con el fin de lograr un flujo de trabajo creativo perfecto.

Para obtener un resumen, puedes ver Introducción a Bibliotecas Creative Cloud.

Ir al principio

Lo que puedes hacer con Bibliotecas



Capturar

Bibliotecas Creative Cloud

Administrar

Puedes organizar los activos de

Reutilizar y crear

Reutiliza y crea diseños e

proporciona un mecanismo para capturar los activos de diseño desde diversas aplicaciones, sin limitarse solo a las de escritorio. Puedes capturar la inspiración dondequiera que te llegue gracias a la familia de aplicaciones móviles de Creative Cloud o incluso descargar activos de Adobe Stock o Creative Cloud Market.

diseño en múltiples Bibliotecas Creative Cloud. Pueden basarse en proyectos, tipos de activos o incluso en tus favoritos personales que reutilizas para crear tu estilo característico.

ilustraciones con objetos de Bibliotecas Creative Cloud.

Ir al principio

Ayuda para Bibliotecas en aplicaciones Creative Cloud

Apps para dispositivos móviles

Aplicación	Ayuda para guardar activos en Bibliotecas	Ayuda para utilizar activos de Bibliotecas	Recursos con más información
Shape CC	Formas vectoriales	N/D	Preguntas frecuentes de Adobe Shape CC
Color CC	Temas de Color	N/D	Preguntas frecuentes de Adobe Color CC
Brush CC	Pinceles	N/D	Preguntas frecuentes de Adobe Brush CC
Illustrator Draw	N/D	Imágenes y formas	Preguntas frecuentes de Adobe Illustrator Draw
Photoshop Sketch	N/D	Pinceles	Preguntas frecuentes de Adobe Photoshop Sketch
Illustrator Line	N/D	Color y gráficos	Preguntas frecuentes de Adobe Illustrator Line CC
Hue CC		N/D	Preguntas frecuentes de Adobe Hue CC
Comp CC	N/D		Preguntas frecuentes de Adobe Comp CC
Premiere Clip	N/D		Preguntas frecuentes de Adobe Premiere Clip
Photoshop Mix	N/D		Preguntas frecuentes de Adobe Photoshop Mix
Aplicación móvil de Creative Cloud	N/D		Creative Cloud | Preguntas frecuentes

Aplicaciones de escritorio y para navegadores

Aplicación o servicio	Ayuda para guardar activos en Bibliotecas	Ayuda para utilizar activos de Bibliotecas	Recursos con más información
Aplicaciones de escritorio			
Photoshop			Bibliotecas Creative Cloud en Photoshop
Illustrator			Bibliotecas Creative Cloud en Illustrator
InDesign			Bibliotecas Creative Cloud en InDesign
Premiere Pro			Bibliotecas Creative Cloud en Premiere Pro
After Effects			Bibliotecas Creative Cloud en After Effects
Creative Cloud Market *(mediante la aplicación de escritorio de Creative Cloud)*		N/D	Creative Cloud Market
Navegador			
Creative Cloud Assets	Ver y administrar (cambiar nombre, eliminar) únicamente		Creative Cloud Assets | Almacenamiento y uso compartido de contenido

Ir al principio

Introducción: Trabajar con Bibliotecas Creative Cloud

Añadir a la biblioteca

Bibliotecas Creative Cloud proporciona un mecanismo para capturar los activos de diseño desde diversas aplicaciones sin limitarse solo a las de escritorio. Puedes capturar la inspiración dondequiera que te llegue gracias a la familia de aplicaciones móviles de Creative Cloud o incluso descargar activos de Adobe Stock o Creative Cloud Market.

Móviles

Puedes añadir activos a tu biblioteca con una familia de aplicaciones de Adobe para dispositivos móviles cada vez más numerosa. Consulta los recursos de aprendizaje de la aplicación móvil y descubre cómo hacerlo.

Escritorio

Añade activos a Bibliotecas Creative Cloud en el ordenador mediante una aplicación de escritorio de Creative Cloud. Arrastra activos al panel Bibliotecas de la aplicación de escritorio. También puedes ver y examinar las bibliotecas en la página Creative Cloud Assets.

Consulta los recursos de aprendizaje de la aplicación de

Creative Cloud Market

Descubre y añade activos a las bibliotecas desde Creative Cloud Market. Utiliza la aplicación de escritorio de Creative Cloud para examinar y añadir activos de Creative Cloud Market. También puedes añadir activos a una biblioteca con las apps para dispositivos móviles de Creative.

escritorio de Creative Cloud para obtener más información sobre cómo utilizar las bibliotecas con ella.

Reutilizar y crear

Escritorio

En una aplicación de escritorio que admita Bibliotecas, abre el panel Bibliotecas (Windows > Bibliotecas) y arrastra objetos al lienzo.

Apps para dispositivos móviles

Selecciona un objeto de la biblioteca para colocarlo en tu proyecto mediante apps para dispositivos móviles.

Explorador

Examina y consulta las bibliotecas de la página Creative Cloud Assets. También puedes eliminar una biblioteca.

Uso compartido y colaboración

Escritorio

Abre el panel de Bibliotecas (Windows > Bibliotecas) en una aplicación de escritorio que admita Bibliotecas Creative Cloud. Ahora, en el menú desplegable del panel, selecciona Compartir vínculo o Colaborar.

Explorador

En el panel izquierdo de Creative Cloud Assets, haz clic en Bibliotecas. Luego, en el menú de carpetas de la biblioteca, selecciona Enviar vínculo o Colaborar.

Adobe Stock y las Bibliotecas Creative Cloud



Adobe Stock está perfectamente integrado con las Bibliotecas Creative Cloud. Puedes añadir una vista previa con marca de agua de una imagen de stock a cualquiera de tus bibliotecas directamente desde el sitio web de Adobe Stock. Luego, en las apps de Creative Cloud que sean compatibles con las Bibliotecas (Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro y After Effects), puedes arrastrar la imagen de stock con marca de agua desde el panel Bibliotecas hasta tu proyecto creativo. Una vez que te hayas convencido de que esa imagen de stock es apropiada para tu proyecto, puedes comprar la licencia directamente desde el panel Bibliotecas.

Las aplicaciones de Creative Cloud compatibles con los activos enlazados a las bibliotecas, como Photoshop, Illustrator e InDesign, llevan la integración a un nivel superior. Al comprar la licencia de la imagen de stock, todas las instancias vinculadas de esa imagen que estén incluidas en los documentos abiertos se actualizarán automáticamente a la imagen de stock con licencia y de alta resolución que hayas adquirido, y la marca de agua desaparecerá.

*Para obtener más información, consulta **Uso de Adobe Stock**.*

Ir al principio

Preguntas frecuentes

¿Cuántos elementos puedo añadir a una biblioteca?

Una biblioteca puede contener hasta 1000 activos.

¿Existe algún límite en el número de bibliotecas que puedo crear?

No, no existe límite en el número de bibliotecas que puedes crear.

¿Todas las aplicaciones compatibles pueden utilizar todos los activos almacenados en Bibliotecas?

Mientras trabajas en una aplicación, puedes ver y utilizar el contenido de Bibliotecas que corresponda a la aplicación que estés utilizando. Por ejemplo, aunque puedes añadir estilos de capa a una biblioteca, estos estilos solo corresponden a Photoshop.

¿Qué tipo de información de color se admite?

Las bibliotecas admiten datos de color para una única muestra o temas de color. Las bibliotecas solo admiten colores de cuatricromía. No se admiten las tintas planas, pero se añaden a las bibliotecas como colores de cuatricromía.

¿Se pueden reutilizar los activos almacenados en Bibliotecas en varias aplicaciones de escritorio de Creative Cloud?

La mayoría de los activos se puede reutilizar en distintas aplicaciones de escritorio. Los estilos de capa de Photoshop son una excepción destacable puesto que en estos momentos solo se pueden reutilizar en Photoshop.

Si utilizas un activo de estilo de texto de InDesign en Illustrator o Photoshop, las aplicaciones intentarán asociar las propiedades del activo con las propiedades de los estilos de textos disponibles en la aplicación en la que quieras usarlos. Las propiedades que no se encuentren en la aplicación seleccionada se omitirán.

¿Dónde se almacenan los activos?

Tus activos se almacenan localmente en tu dispositivo y se sincronizan con Creative Cloud.

¿Puedo compartir una biblioteca con otras personas?

Sí. Consulta *Colaborar en bibliotecas*.

Algunas de las aplicaciones móviles integradas con Bibliotecas Creative Cloud, como Brush, Color y Shape, aún no son compatibles con la colaboración en bibliotecas. Además, las bibliotecas ajenas que se compartan contigo no te aparecerán como disponibles al trabajar con las aplicaciones móviles. Sin embargo, si compartes una biblioteca con otros usuarios, la biblioteca sí aparecerá como disponible tanto en las aplicaciones de Creative Cloud para escritorio como en las móviles.

¿Necesito un abono a Creative Cloud?

Necesitarás un abono gratuito o de pago a Creative Cloud para utilizar Bibliotecas Creative Cloud.

¿Dónde puedo obtener más información sobre Bibliotecas Creative Cloud?

Puedes obtener más información sobre las bibliotecas con estos recursos:

Tutoriales en vídeo

- Introducción a Bibliotecas Creative Cloud (resumen)
- Bibliotecas Creative Cloud en Illustrator y dispositivos móviles
- Bibliotecas Creative Cloud en Photoshop y dispositivos móviles

Tutoriales en vídeo donde se muestra Bibliotecas Creative Cloud en aplicaciones para dispositivos móviles

- Shape CC
- Brush CC
- Color CC
- Illustrator Draw
- Photoshop Sketch

Espacio de trabajo y flujo de trabajo

Flujo de trabajo y espacio de trabajo de Dreamweaver

Ir al principio

Introducción al flujo de trabajo de Dreamweaver

Puede utilizar varios métodos para crear un sitio web; este es uno de ellos:

Planificación y configuración del sitio

Determine la ubicación de los archivos y examine las necesidades del sitio, el perfil de la audiencia y sus objetivos. Además, tenga en cuenta los requisitos técnicos como el acceso de los usuarios, las limitaciones del navegador, los plug-in o la descarga de archivos. Una vez que haya organizado la información y determinado una estructura, podrá comenzar a crear el sitio. (Consulte Sitios de Dreamweaver.)

Organización y administración de los archivos del sitio

En el panel Archivos puede añadir, eliminar y cambiar el nombre de los archivos y carpetas fácilmente con el fin de modificar la organización según resulte necesario. En el panel Archivos también encontrará numerosas herramientas para administrar el sitio, transferir archivos desde y hacia un servidor remoto, configurar un proceso de Desprotección/Protección que evite que se sobrescriban archivos y sincronizar los archivos de los sitios local y remoto. El panel Activos permite organizar fácilmente los activos de un sitio, que se pueden arrastrar directamente desde el panel Activos hasta un documento de Dreamweaver. Puede utilizar Dreamweaver para administrar diversos aspectos de sus sitios de Adobe®Contribute®. (Consulte Administración de archivos y carpetas y Administración de activos y bibliotecas.)

Diseño de las páginas web

Elija el diseño más apropiado o combine las opciones de diseño de Dreamweaver para definir el aspecto de su sitio. Para empezar, puede utilizar diseños de cuadrícula fluida o las plantillas predeterminadas de Dreamweaver. Puede crear páginas nuevas a partir de una plantilla de Dreamweaver y actualizar su diseño de forma automática cuando cambie la plantilla. Para mostrar varios elementos de forma simultánea en un

navegador, puede utilizar marcos para disponer los documentos como desee. Consulte Creación de páginas con CSS y Diseño de páginas con HTML.

Adición de contenido a las páginas

Añada activos y elementos de diseño, como texto, imágenes, imágenes de sustitución, mapas de imágenes, colores, películas, sonido, vínculos HTML, menús de salto y mucho más. Puede utilizar funciones de creación de páginas incrustadas para dichos elementos, como títulos y fondos, escribir directamente en la página o importar contenido desde otros documentos. Dreamweaver también incluye herramientas para maximizar el rendimiento del sitio web y para comprobar que las páginas sean compatibles con distintos navegadores web. Consulte Adición de contenido a las páginas.

Creación de páginas mediante la introducción manual de código

La programación manual de páginas web es otro enfoque de la creación de páginas. Dreamweaver ofrece sencillas herramientas de edición visual, pero también incluye un entorno de programación más sofisticado. Puede utilizar el método que prefiera, o una combinación de ambos, para crear y editar sus páginas. Consulte Trabajo con el código de las páginas.

Configuración de una aplicación web para contenido dinámico

Muchos sitios web contienen páginas dinámicas que permiten a los visitantes ver información almacenada en bases de datos y que suelen permitirles añadir y editar información. Para crear esas páginas, debe configurar primero un servidor y una aplicación web, crear o modificar un sitio de Dreamweaver y conectarse a una base de datos. Consulte Preparación para crear sitios dinámicos.

Creación de páginas dinámicas

En Dreamweaver se pueden definir diversas fuentes de contenido dinámico, incluidos juegos de registros extraídos de bases de datos, parámetros de formularios y componentes JavaBeans. Para añadir el contenido dinámico a una página, basta con arrastrarlo a ella.

Puede establecer que los registros de la página aparezcan de uno en uno o en grupos, mostrar varias páginas de registros, añadir vínculos especiales para pasar de una página de registros a la siguiente (o a la anterior) y crear contadores para que los usuarios puedan llevar un control de los registros. Consulte Creación de páginas dinámicas.

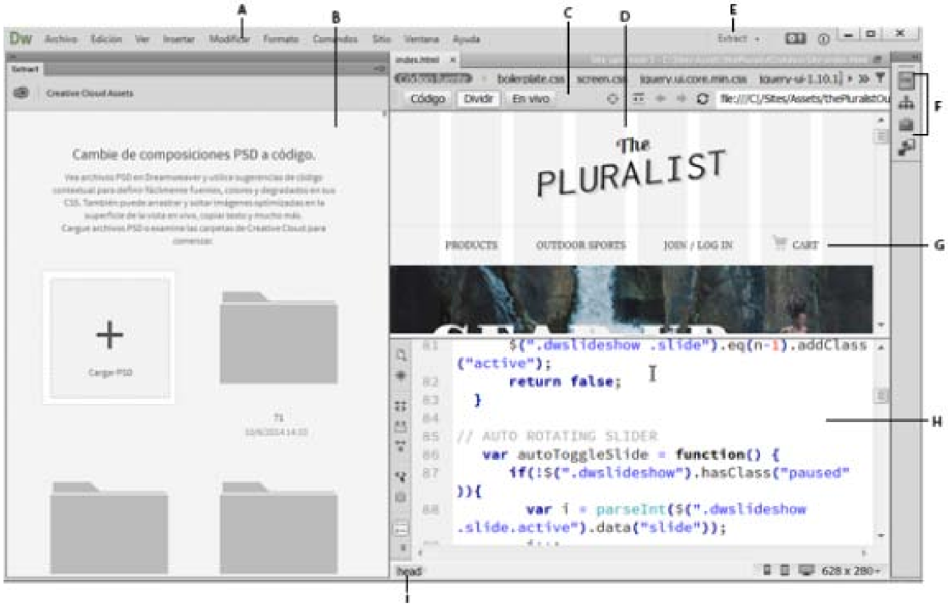
Comprobación y publicación

La comprobación de las paginas es un proceso continuo que se lleva a cabo durante todo el ciclo de desarrollo. Al final del ciclo, publicará el sitio en un servidor. Muchos desarrolladores también programan operaciones de mantenimiento periódico para asegurarse de que el sitio se mantiene actualizado y operativo. (Consulte Obtención y colocación de archivos en el servidor.)

Ir al principio

Introducción al diseño del espacio de trabajo

El espacio de trabajo de Dreamweaver permite ver las propiedades de los documentos y los objetos. Además, coloca muchas de las operaciones más frecuentes en barras de herramientas para que pueda realizar cambios en los documentos rápidamente.



Espacio de trabajo de Dreamweaver

A. Barra de aplicaciones **B.** Panel de Extract **C.** Barra de herramientas Documento **D.** Ventana Documento **E.** Conmutador de espacios de trabajo **F.** Grupos de paneles **G.** Vista en vivo **H.** Vista de código **I.** Selector de etiquetas

Ir al principio

Descripción general de los elementos del espacio de trabajo

El espacio de trabajo incluye los siguientes elementos:

Nota: *Dreamweaver ofrece otros muchos paneles, inspectores y ventanas. Para abrir los paneles, inspectores y ventanas, utilice el menú Ventana.*

Ventana de bienvenida Le permite abrir un documento reciente o crear un documento nuevo. Desde la pantalla de bienvenida, también puede profundizar sus conocimientos sobre Dreamweaver mediante una visita guiada de un producto o el contenido de ayuda y aprendizaje para usuarios con diferentes niveles de aptitud, así como mediante lecturas sobre las nuevas funciones de la versión actual y las versiones anteriores. La pantalla de bienvenida también le permite crear una plantilla de inicio nueva.

Barra de la aplicación Se encuentra a lo largo de la parte superior de la ventana de la aplicación y contiene un conmutador de espacios de trabajo, menús (solo Windows) y otros controles de la aplicación.

Barra de herramientas Documento Contiene botones que proporcionan opciones para diferentes vistas de la ventana Documento (como la vista Diseño, la Vista en vivo y la Vista de código), diversas opciones de visualización y algunas operaciones comunes como la obtención de una vista previa en un navegador.

Barra de herramientas Estándar Para mostrar la barra de herramientas Estándar, seleccione Ver > Barras de herramientas > Estándar. La barra de herramientas contiene botones para las operaciones más habituales de los menús Archivo y Edición: Nuevo, Abrir, Examinar en Brigde, Guardar, Guardar todo, Imprimir código, Cortar, Copiar, Pegar, Deshacer y Rehacer.

Barra de herramientas Programación Solo se muestra en la vista Código. Contiene botones que le permiten realizar numerosas operaciones de programación estándar.

Ventana Documento Muestra el documento actual mientras lo está creando y editando.

Inspector de propiedades Le permite ver y cambiar diversas propiedades del objeto o texto seleccionado. Cada objeto tiene varias propiedades.

Selector de etiquetas Situado en la barra de estado de la parte inferior de la ventana Documento. Muestra la jerarquía de etiquetas que rodea a la selección actual. Haga clic en cualquier etiqueta de la jerarquía para seleccionar la etiqueta y todo su contenido.

Paneles Le ayudan a supervisar y modificar el trabajo realizado. Son ejemplos de paneles el panel Insertar, el panel Diseñador de CSS y el panel Archivos. Para ampliar un panel, haga doble clic en su ficha.

El panel de Extract Permite cargar y ver sus archivos PSD en Creative Cloud. Con este panel, puede extraer CSS, texto, imágenes, fuentes, colores, degradados y medidas de las composiciones PSD en su documento.

Panel Insertar Contiene botones para la inserción de diversos tipos de objeto, como imágenes, tablas y elementos multimedia, en un documento. Cada objeto es un fragmento de código HTML que le permite establecer diversos atributos al insertarlo. Por ejemplo, puede insertar una tabla haciendo clic en el botón Tabla del panel Insertar. Si lo prefiere, puede insertar objetos utilizando el menú Insertar en lugar del panel Insertar.

Panel Archivos Le permite administrar los archivos y las carpetas, tanto si forman parte de un sitio de Dreamweaver como si se encuentran en un servidor remoto. El panel Archivos también permite acceder a todos los archivos del disco local.

Ir al principio

Introducción a la ventana Documento

La ventana Documento muestra el documento actual. Para cambiar a un documento, haga clic en su ficha.

Puede elegir entre las vistas siguientes:

Vista en vivo (Vista > Vista en vivo) La Vista en vivo muestra una representación más realista de la apariencia que tendrá su documento en un navegador y le permite interactuar con el documento de la misma forma que lo haría en un navegador. Puede editar elementos HTML directamente en la Vista en vivo y obtener de inmediato una vista previa de los cambios en la misma vista. Para obtener más información sobre la edición en la Vista en vivo, consulte Edición de elementos HTML en la Vista en vivo.

Vista de Diseño (Ver > Diseño) Un entorno para el diseño visual de la página, la edición visual y el desarrollo rápido de aplicaciones. En esta vista, Dreamweaver muestra una representación visual del documento completamente editable, similar a la que aparecería en un navegador.

Vista de código (Ver > Código) Un entorno de programación manual para escribir y editar código HTML, JavaScript y de cualquier otro tipo.

Vista de código dividida (Ver > Dividir código) Una versión dividida de la vista de código que le permite desplazarse por el trabajo realizado en diferentes secciones del documento a la vez.

Vistas Código y Diseño (Ver > Código y Diseño) Le permite ver las vistas Código y Diseño para el mismo documento en una sola ventana.

Vista Código en vivo (Ver > Código en vivo) Solo está disponible al visualizar un documento en la Vista en vivo. La Vista de código en vivo muestra el código que un navegador utiliza para ejecutar la página y cambia dinámicamente conforme se interactúa con la página en la Vista en vivo. La vista Código en vivo no es

editable.

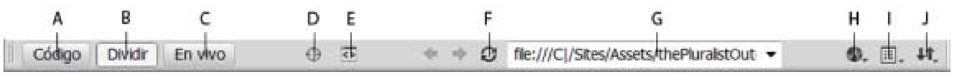
Cuando una ventana Documento está maximizada (configuración predeterminada), aparecen fichas en la parte superior de la misma con los nombres de archivo de todos los documentos abiertos. Dreamweaver muestra un asterisco después del nombre del archivo si ha realizado cambios que aún no ha guardado.

Dreamweaver también muestra la barra de herramientas Archivos relacionados debajo de la ficha del documento (o debajo de la barra de título del documento, si está viendo documentos en ventanas independientes). Los documentos relacionados son documentos asociados al documento actual, como archivos CSS o archivos JavaScript. Para abrir uno de los archivos relacionados en la ventana Documento, haga clic en su nombre de archivo en la barra de herramientas Archivos relacionados.

Ir al principio

Introducción a la barra de herramientas Documento

La barra de herramientas Documento contiene botones que le permiten cambiar rápidamente entre diferentes vistas del documento. La barra de herramientas contiene también algunos comandos y opciones habituales relativos a la visualización del documento y a su transferencia entre los sitios local y remoto.



Barra de herramientas Documento

A. Vista de código **B.** Mostrar Vista en vivo y Vista de código **C.** Vista en vivo **D.** Ir a modo de inspección **E.** Mostrar fuente de Vista en vivo en la Vista de código **F.** Actualizar **G.** Ruta de archivo y nombre **H.** Vista previa/Depurar en navegador **I.** Opciones de Vista en vivo **J.** Administración de archivos

En la barra de herramientas Documento, aparecen las siguientes opciones:

Vista de código Solo muestra la Vista de código en la ventana Documento.

Mostrar Vista en vivo y Vista de código Divide la ventana Documento entre la Vista de código y la Vista de diseño/en vivo. La opción Vista de diseño no está disponible para los documentos de cuadrícula fluida.

Vista en vivo Muestra una vista del documento interactiva y basada en navegador. También puede editar elementos HTML en la Vista en vivo. La lista desplegable adyacente a las opciones de Vista en vivo le permite cambiar entre la Vista en vivo y la Vista de diseño. Esta lista desplegable no está disponible en documentos de cuadrícula fluida.

Vista previa/Depurar en navegador Le permite obtener una vista previa o depurar el documento en un navegador. Seleccione un navegador en el menú emergente.

Administración de archivos Muestra el menú emergente Administración de archivos.

Ir al principio

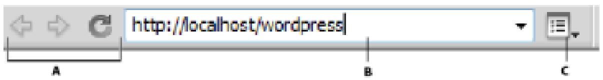
Introducción a la barra de herramientas Estándar

La barra de herramientas Estándar contiene botones para las operaciones más habituales de los menús Archivo y Edición: Nuevo, Abrir, Examinar en Brigde, Guardar, Guardar todo, Imprimir código, Cortar, Copiar, Pegar, Deshacer y Rehacer. Estos botones se utilizan del mismo modo que los comandos de menú equivalentes.

Ir al principio

Introducción a la barra de herramientas Navegación con navegador

La barra de herramientas Navegación con navegador se activa en la Vista en vivo y muestra la dirección de la página que está viendo en la ventana Documento. La Vista en vivo actúa como un navegador normal, de manera que aunque navegue a un sitio situado fuera del sitio local (por ejemplo, http://www.adobe.com/es), Dreamweaver cargará la página en la ventana Documento.



Barra de herramientas de navegación con navegador

A. Controles de navegador **B.** Cuadro de dirección **C.** Opciones de Vista en vivo

De manera predeterminada, los vínculos no están activos en la Vista en vivo. Que los vínculos no estén activos le permite seleccionar o hacer clic en el texto de un vínculo en la ventana Documento sin navegar a otra página. Para comprobar los vínculos en la Vista en vivo, puede activar el clic único o el clic continuo seleccionando Seguir vínculos o Seguir vínculos continuamente del menú Opciones de visualización situado a la derecha del cuadro de dirección.

Ir al principio

Introducción a la barra de herramientas Programación

La barra de herramientas Programación contiene botones que le permiten realizar numerosas operaciones de programación estándar, como ampliar y contraer las selecciones de código, resaltar código no válido, insertar o eliminar comentarios, aplicar sangría al código e insertar fragmentos de código utilizados recientemente. La barra de herramientas Programación aparece verticalmente en la parte izquierda de la ventana Documento y solo está visible cuando se muestra la vista Código.



Barra de herramientas Programación (CC)

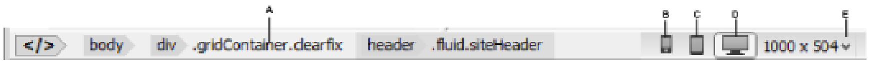
No puede desacoplar ni mover la barra de herramientas Programación, pero sí puede ocultarla (Ver > Barras de herramientas > Programación).

También puede modificar la barra de herramientas Programación para que muestre más botones (como Ajustar texto, Mostrar caracteres ocultos y Sangría automática) u ocultar botones que no desea utilizar. Para ello, no obstante, deberá editar el archivo XML que genera la barra de herramientas. Para obtener más información, consulte *Ampliación de Dreamweaver.*

Ir al principio

Introducción a la barra de estado

La barra de estado, situada en la parte inferior de la ventana Documento, proporciona información adicional sobre el documento que está creando.



Barra de estado

A. Selector de etiquetas **B.** Tamaño móvil **C.** Tamaño tableta **D.** Tamaño de escritorio **E.** Tamaño de ventana

Selector de etiquetas

Muestra la jerarquía de etiquetas que rodea a la selección actual. Haga clic en cualquier etiqueta de la jerarquía para seleccionar la etiqueta y todo su contenido. Haga clic en `<body>` para seleccionar todo el cuerpo del documento. Para definir los atributos `class` o `ID` para una etiqueta en el selector de etiquetas, haga clic con el botón de derecho del ratón (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la etiqueta y elija una clase o una ID del menú contextual.

Tamaño móvil

Muestra una vista previa del documento en tamaño móvil: 480 x 800 de forma predeterminada. Para cambiar el valor predeterminado, haga clic en el menú emergente Tamaño de ventana > Editar tamaños.

Tamaño tableta

Muestra una vista previa del documento en el tamaño tableta: 768 x 1024 de forma predeterminada. Para cambiar el valor predeterminado, haga clic en el menú emergente Tamaño de ventana > Editar tamaños.

Tamaño de escritorio

Muestra una vista previa del documento en el tamaño de escritorio: ancho de 1000 píxeles de forma predeterminada. Para cambiar el valor predeterminado, haga clic en el menú emergente Tamaño de ventana > Editar tamaños.

Menú emergente Tamaño de ventana

No disponible en la vista Código. Permite cambiar el tamaño de la ventana Documento a dimensiones predeterminadas o personalizadas. Cuando se cambia el tamaño de vista de una página en la vista de Diseño o la Vista en vivo, solo cambian las dimensiones de la vista. El tamaño del documento no se modifica.

Además de tamaños predeterminados y personalizados, Dreamweaver también muestra los tamaños especificados en una consulta de medios. Cuando se selecciona un tamaño correspondiente a una consulta de medios, Dreamweaver usa la consulta de medios para mostrar la página. También puede cambiar la orientación de la página para obtener la vista previa de la página para dispositivos móviles en los que el diseño de página cambia en función de cómo se sujete el dispositivo.

Ir al principio

Descripción general del inspector de propiedades

El inspector de propiedades permite examinar y editar las propiedades más comunes del elemento de página seleccionado actualmente, como texto o un objeto insertado. El contenido del inspector de propiedades es distinto en función del elemento seleccionado. Por ejemplo, si selecciona una imagen de la página, el inspector de propiedades cambiará para mostrar las propiedades de la imagen (por ejemplo, la ruta de archivo de la imagen, el ancho y el alto de la imagen, el borde que rodea la imagen en caso de que lo haya, etc.).



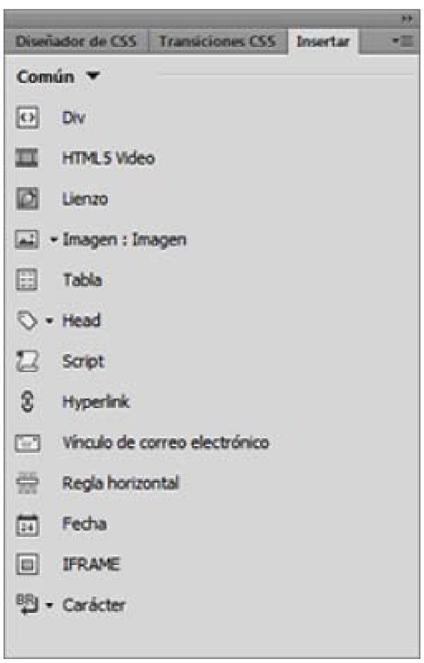
Inspector de propiedades

El inspector de propiedades se encuentra, de manera predeterminada, en el borde inferior del espacio de trabajo, aunque puede desacoplarlo y convertirlo en un panel flotante en el espacio de trabajo.

Ir al principio

Información general sobre el panel Insertar

El panel Insertar contiene botones para crear e insertar objetos como tablas, imágenes y vínculos. Los botones están ordenados en varias categorías, entre las que puede cambiar seleccionando la categoría deseada en la lista desplegable de la parte superior.



Panel Insertar

Algunas categorías tienen botones con menús emergentes. Al seleccionar una opción de un menú emergente, dicha opción se convierte en la acción predeterminada del botón. Por ejemplo, si selecciona Marcador de posición de imagen en el menú emergente del botón Imagen, la siguiente vez que haga clic en el botón Imagen, Dreamweaver insertará un marcador de posición de imagen. Siempre que seleccione una nueva opción del menú emergente cambiará la acción predeterminada del botón.

El panel Insertar está organizado en las categorías siguientes:

Común Permite crear e insertar los elementos más utilizados, como etiquetas `div`, y objetos, como imágenes y tablas.

Estructura Permite insertar elementos estructurales, como etiquetas `div`, encabezados, listas, párrafos, cabeceras y pies de página.

Medios Permite insertar elementos multimedia como composiciones de Edge Animate, audio y vídeo HTML5, y audio y vídeo Flash.

Formulario Contiene botones para crear formularios e insertar elementos en ellos, como la búsqueda, el mes y la contraseña.

jQuery Mobile Contiene botones para crear sitios que usan jQuery Mobile.

IU de jQuery Permite insertar elementos de la IU de jQuery, como el acordeón, reguladores y botones.

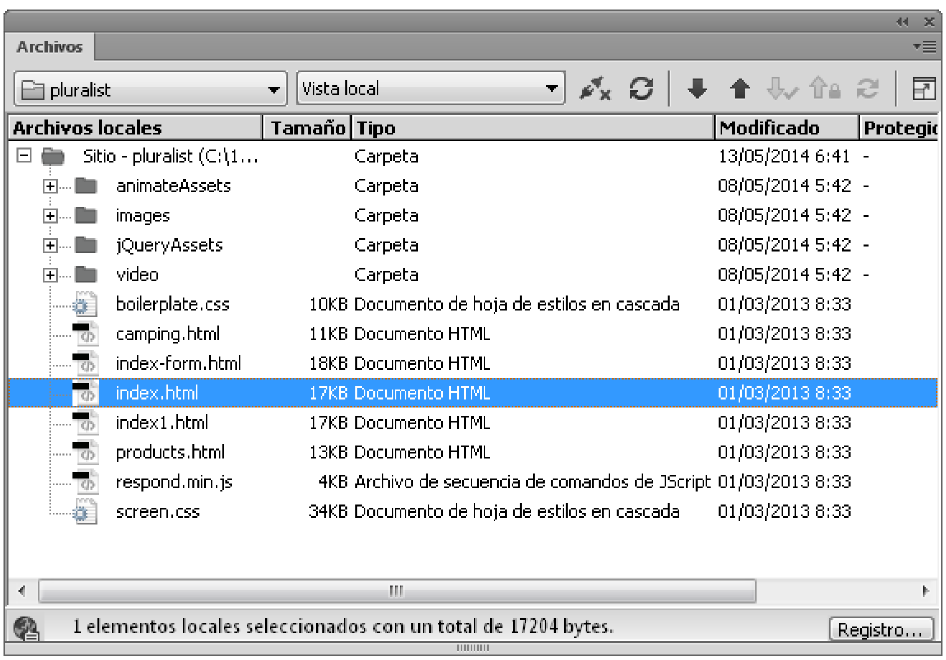
Plantillas Permite guardar el documento como plantilla y marcar áreas específicas como editables, opcionales, repetidas o áreas opcionales editables.

Favoritos Permite agrupar y organizar los botones del panel Insertar que utiliza con más frecuencia en un mismo lugar.

Ir al principio

Descripción general del panel Archivos

Utilice el panel Archivos para ver y administrar los archivos del sitio de Dreamweaver.



Al visualizar sitios, archivos o carpetas en el panel Archivos, puede cambiar el tamaño del área de visualización y expandir o contraer el panel Archivos. Cuando el panel Archivos se contrae, muestra el contenido del sitio local, el sitio remoto, el servidor de prueba o el depósito SVN como una lista de archivos. Cuando está ampliado, además del sitio local, muestra el sitio remoto o el servidor de prueba o el depósito

SVN.

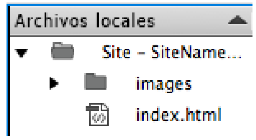
Para sitios de Dreamweaver, también puede personalizar el panel Archivos cambiando la vista (sitio local o sitio remoto) que aparece de forma predeterminada en el panel contraído.

Las carpetas del panel Archivos se muestran en distintos colores según la vista: local, remota o prueba.

Vista local

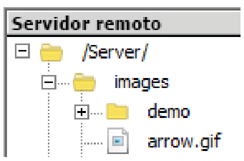


Windows

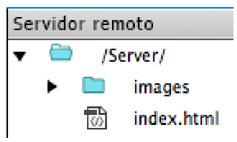


Mac

Vista de servidor remoto

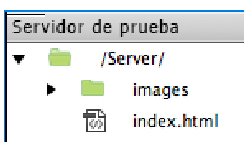


Windows

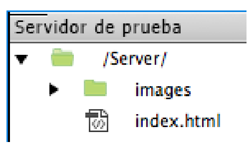


Mac

Vista de servidor de pruebas



Windows

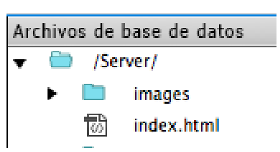


Mac

Vista de repositorio



Windows



Mac

El panel Archivos interactúa con el servidor a intervalos regulares para actualizar su contenido. Aparece un mensaje de error si intenta realizar una acción en el panel Archivos mientras está ejecutando estas

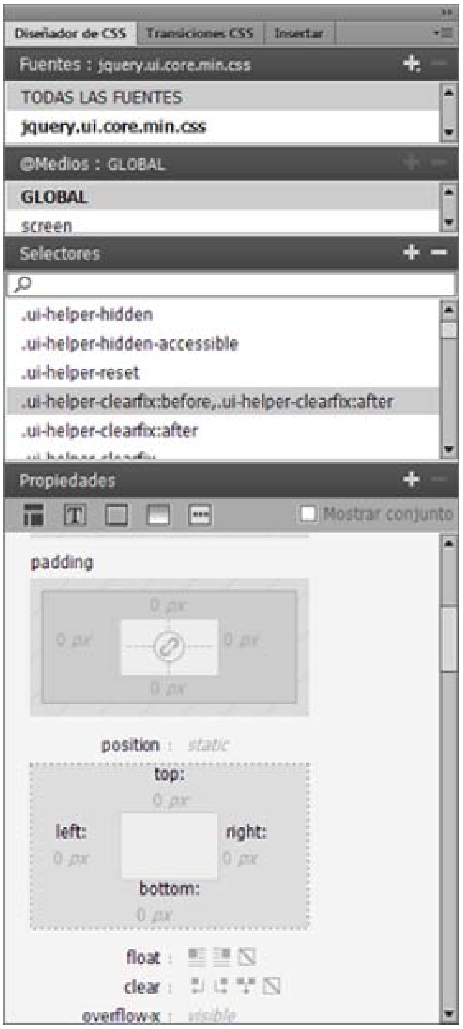
actualizaciones automáticas. Para desactivar las actualizaciones automáticas, abra el menú de opciones del panel Archivos y anule la selección de Actualización automática en el menú Ver.

Para actualizar el contenido del panel manualmente, utilice el botón Actualizar en el panel. El estado de protección actual de los archivos, sin embargo, solo se actualiza cuando están activadas las actualizaciones automáticas.

Ir al principio

Diseñador de CSS

El panel Diseñador de CSS (Ventanas > Diseñador de CSS) es un inspector de propiedades de CSS que permite crear "visualmente" archivos y estilos CSS, así como definir propiedades y consultas de medios.



Panel Diseñador de CSS

El panel Diseñador de CSS consta de los siguientes subpaneles:

Fuentes Muestra todas las hojas de estilo CSS asociadas al documento. Este panel le permite crear una CSS y adjuntarla al documento, o bien definir estilos dentro del documento.

@Medios Muestra una lista de todas las consultas de medios en el panel Fuentes. Si no selecciona una CSS específica, este panel muestra todas las consultas de medios asociadas al documento.

Selectores Muestra una lista de todos los selectores en el panel Fuentes. Si también selecciona una consulta de medios, este panel limita la lista de selectores de dicha consulta de medios. Si no hay seleccionada ninguna CSS ni ninguna consulta de medios, este panel muestra todos los selectores del documento.

Cuando se selecciona Global en el panel @Medios, se muestran todos los selectores que no se incluyen en la consulta de medios del origen seleccionado.

Propiedades Muestra las propiedades que puede definir para el selector especificado. Para obtener más información, consulte Definición de propiedades.

El Diseñador de CSS es sensible al contexto. Esto significa que puede ver los selectores y propiedades asociados a un determinado contexto o elemento de página. Asimismo, cuando seleccione un selector en Diseñador de CSS, el origen y las consultas de medios asociados se resaltarán en los paneles correspondientes.

Para obtener más información, consulte el panel Diseñador de CSS.

Ir al principio

Introducción a las guías visuales

Dreamweaver proporciona varios tipos de guías visuales para ayudarle a diseñar documentos y predecir de forma aproximada cuál será su apariencia en los navegadores. Puede seguir uno de estos procedimientos:

- Ajustar instantáneamente el tamaño deseado para una ventana Documento y comprobar si caben los elementos en la página.
- Utilizar una imagen de rastreo como fondo de la página para ayudarle a copiar un diseño creado en una aplicación de edición de ilustraciones o imágenes como Adobe® Photoshop® o Adobe® Fireworks®.
- Utilizar las reglas y guías para proporcionar una pista visual que permita colocar y cambiar el tamaño de los elementos de página con precisión.
- Utilizar la cuadrícula para lograr una mayor precisión en la colocación y ajuste del tamaño de elementos con posición absoluta (elementos PA).

  Las marcas de cuadrícula de la página le ayudan a alinear los elementos PA y, cuando está activada la función de ajuste, permiten ajustar automáticamente los elementos PA con el punto más próximo de la cuadrícula al moverlas o ajustar su tamaño. Los demás objetos, como las imágenes y los párrafos, no se ajustan a la cuadrícula. El ajuste funciona independientemente de que la cuadrícula esté visible.

- Uso de la ventana Documento
- Acerca de la Vista en vivo
- Apertura de archivos relacionados
- Información general sobre la programación en Dreamweaver
- Vista previa de páginas en la Vista en vivo
- Configuración de las preferencias de programación
- Visualización y edición del contenido de Head
- Uso de ayudas visuales al diseñar
- Vista previa de páginas en Dreamweaver
- Inserción de código con la barra de herramientas de codificación
- Definición del tamaño de ventana y la velocidad de conexión
- Uso de Aumentar y Reducir
- Cambio del tamaño de la ventana Documento
- Configuración de las preferencias de tiempo de descarga y tamaño
- Administración de ventanas y paneles
- Uso del inspector de propiedades
- Uso del panel Insertar
- Trabajo con archivos del panel Archivos

- Uso de ayudas visuales al diseñar

Personalización del espacio de trabajo de Dreamweaver

Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Ir al principio

Administración de ventanas y paneles

Puede crear un espacio de trabajo personalizado moviendo y manipulando los paneles y las ventanas Documento. También puede guardar espacios de trabajo y pasar de uno a otro. Para Fireworks, dar un nuevo nombre personalizado a los espacios de trabajo puede generar un comportamiento inesperado.

Nota: *Photoshop es la aplicación utilizada en los siguientes ejemplos. No obstante, el espacio de trabajo se comporta igual en todos los productos.*

Reorganizar, acoplar o flotar ventanas de documentos

Si abre más de un archivo, aparecen ventanas Documento en forma de fichas.

- Si desea cambiar el orden de las fichas de ventanas Documento, arrastre la ficha correspondiente a otra ubicación dentro del grupo.
- Si desea desacoplar (flotar o separar) una ventana Documento de un grupo de ventanas, arrastre la ficha correspondiente fuera del grupo.

Nota: *en Photoshop puede también elegir Ventana > Organizar > Hacer flotante la ventana para hacer flotante una única ventana de documento, o Ventana > Organizar > Hacer flotante todo en ventanas para hacer flotantes todas las ventanas de documentos a la vez. Si desea obtener más información, consulte la hoja técnica kb405298 (en inglés).*

Nota: *Dreamweaver no permite acoplar ni desacoplar ventanas Documento. Utilice el botón Minimizar de la ventana Documento para crear ventanas flotantes (Windows) o elija Ventana > Mosaico vertical para crear ventanas Documento una junto a la otra. Si desea obtener más información sobre este tema, busque “Mosaico vertical” en la ayuda de Dreamweaver. El flujo de trabajo de Macintosh es algo diferente.*

- Si desea acoplar una ventana Documento a otro grupo de ventanas Documento, arrastre la ventana hasta dicho grupo.
- Para crear grupos de documentos apilados o en mosaico, arrastre la ventana a una de las zonas de colocación de los bordes superior, inferior o laterales de otra ventana. También puede seleccionar una composición para el grupo con el botón pertinente de la barra de la aplicación.

Nota: *Algunos productos no admiten esta función. Sin embargo, suelen disponer de comandos Mosaico y Cascada en el menú Ventana para ordenar los documentos.*

- Para cambiar a otro documento del grupo ordenado en fichas al arrastrar una selección, arrastre esta por encima de su pestaña durante unos instantes.

Nota: *Algunos productos no admiten esta función.*

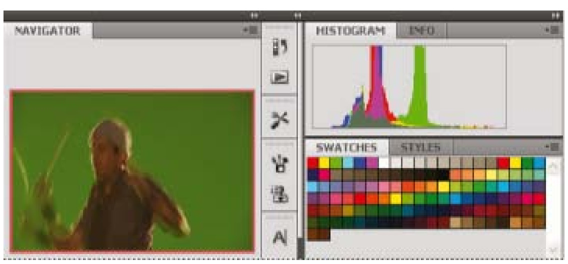
Acoplar y desacoplar paneles

Un *conjunto acoplado* es un conjunto de paneles o grupos de paneles que se muestran juntos, generalmente en una orientación vertical. Los paneles se acoplan y desacoplan moviéndolos dentro y fuera de un conjunto acoplado.

- Para acoplar un panel, arrástrelo por su ficha al conjunto apilado, a la parte superior, a la parte inferior o entre otros paneles.
- Para acoplar un grupo de paneles, arrástrelo por su barra de título (la barra vacía sólida que se encuentra encima de las fichas) al conjunto acoplado.
- Para quitar un panel o grupo de paneles, arrástrelo fuera del conjunto acoplado por su ficha o barra de título. Puede arrastrarlo a otro conjunto acoplado o hacer que flote con libertad.



Panel del navegador arrastrado a un nuevo conjunto acoplado, indicado por un resaltado vertical azul



Panel del navegador ahora en su propio conjunto acoplado

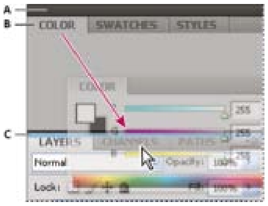
Es posible evitar que los paneles rellenen todo el espacio de un conjunto acoplado. Para hacerlo, arrastre el borde inferior del conjunto hacia arriba de manera que ya no llegue al borde del espacio de trabajo.

Movimiento de paneles

Conforme mueva paneles, verá *zonas de colocación* resaltadas en azul, áreas en las que puede mover el panel. Por ejemplo, puede mover un panel hacia arriba o hacia abajo en un conjunto acoplado arrastrándolo a la zona de colocación azul estrecha encima o debajo de otro panel. Si arrastra a un área que no es una zona de colocación, el panel flota con libertad en el espacio de trabajo.

Nota: *La posición del ratón (más que la posición del panel) activa la zona de colocación, por lo que si no ve la zona de colocación, pruebe a arrastrar el ratón al lugar en el que debería estar esta zona.*

- Para mover un panel, arrástrelo por su ficha.
- Para mover un grupo de paneles, arrastre su barra de título.



La zona de colocación azul estrecha indica que el panel Color se acoplará por sí mismo encima del grupo de paneles Capas.

A. *Barra de título* ***B.*** *Ficha* ***C.*** *Zona de colocación*

Pulse Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) mientras mueve un panel para evitar que se acople. Pulse Esc mientras mueve el panel para cancelar la operación.

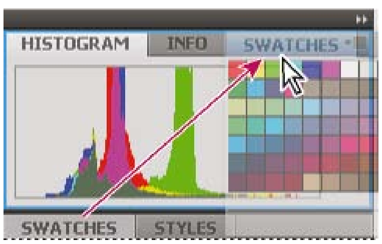
Adición y eliminación de paneles

Si quita todos los paneles de un conjunto acoplado, este desaparece. Para crear un conjunto acoplado, mueva paneles hacia el borde derecho del espacio de trabajo hasta que aparezca una zona donde soltarlos.

- Para quitar un panel, haga clic con el botón derecho (Windows) o pulse Control y haga clic (Mac OS) en su ficha y elija Cerrar o bien deselecciónelo en el menú Ventana.
- Para añadir un panel, selecciónelo en el menú Ventana y acóplelo donde desee.

Manipulación de grupos de paneles

- Para mover un panel a un grupo, arrastre la ficha del panel a la zona de colocación resaltada en el grupo.



Adición de un panel a un grupo de paneles

- Para reorganizar los paneles de un grupo, arrastre la ficha de un panel a una nueva ubicación del grupo.
- Para quitar un panel de un grupo de manera que flote con libertad, arrastre el panel por su ficha fuera del grupo.
- Para mover un grupo, arrastre su barra de título (encima de las fichas).

Apilado de paneles flotantes

Cuando arrastra un panel fuera de su conjunto apilado, pero no a una zona de colocación, el panel flota con libertad. Los paneles flotantes se pueden situar en cualquier lugar del espacio de trabajo. Puede apilar paneles flotantes o grupos de paneles de manera que se muevan como una unidad cuando arrastra la barra de título que se encuentra más arriba.



Paneles apilados flotantes de libre movimiento

- Para apilar paneles flotantes, arrastre un panel por su ficha a la zona de colocación en la parte inferior de otro panel.
- Para cambiar el orden de apilado, arrastre un panel arriba o abajo por su ficha.

Nota: *Asegúrese de soltar la ficha encima de la zona de colocación estrecha entre los paneles, en lugar de en la zona de colocación ancha en una barra de título.*

- Para quitar un panel o un grupo de paneles de la pila, de manera que flote por sí mismo, arrástrelo fuera de su ficha o barra de título.

Cambio del tamaño de los paneles

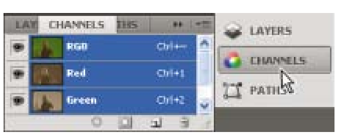
- Para minimizar o maximizar un panel, un grupo de paneles o una pila de paneles, haga doble clic en una ficha. También puede hacer doble clic en el área de las fichas (el espacio vacío que hay junto a ellas).
- Para cambiar el tamaño de un panel, arrastre cualquiera de sus lados. A algunos paneles, como el panel de color en Photoshop, no se les puede cambiar el tamaño arrastrándolos.

Contracción y expansión de iconos de paneles

Puede contraer los paneles a iconos para reducir la acumulación de elementos en el espacio de trabajo. En algunos casos, los paneles se contraen a iconos en el espacio de trabajo por defecto.



Paneles contraídos en iconos



Paneles expandidos desde iconos

- Para contraer o expandir todos los iconos de paneles en una columna, haga clic en la doble flecha de la parte superior del conjunto acoplado.
- Para expandir un icono de panel único, haga clic en él.
- Para cambiar el tamaño de los iconos de paneles a fin de ver solo los iconos (pero no las etiquetas), ajuste el ancho del conjunto acoplado hasta que desaparezca el texto. Para volver a ver el texto de los iconos, aumente el ancho del conjunto acoplado.
- Para contraer un panel de vuelta a su icono, haga clic en su ficha, en su icono o en la doble flecha de la barra de título del panel.

En algunos productos, si selecciona la contracción automática de iconos de paneles en las preferencias de interfaz o de opciones de interfaz de usuario, el icono de panel expandido se contrae automáticamente cuando haga clic lejos de él.

- Para añadir un panel o un grupo de paneles flotantes a un conjunto acoplado de iconos, arrástrelo por su ficha o barra de título. (Los paneles se contraen automáticamente en iconos cuando se añaden a un conjunto acoplado de iconos).
- Para mover un icono de panel (o un grupo de iconos de paneles), basta con arrastrarlo. Puede arrastrar los iconos de panel hacia arriba y hacia abajo en el conjunto acoplado, hacia otros conjuntos acoplados (donde aparecen en el estilo de panel de dicho conjunto acoplado) o hacia afuera del conjunto acoplado (donde aparecen como iconos flotantes).

Ir al principio

Guardar e intercambiar espacios de trabajo

Al guardar la posición y el tamaño actuales de los paneles como un espacio de trabajo con nombre, puede restaurar dicho espacio de trabajo incluso aunque mueva o cierre un panel. Los nombres de los espacios de trabajo guardados aparecen en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.

Guardar un espacio de trabajo personalizado

1. Con el espacio de trabajo en la configuración que desea guardar, siga uno de estos procedimientos:
   - (Illustrator) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Guardar espacio de trabajo.
   - (Photoshop, InDesign e InCopy) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Nuevo espacio de trabajo.
   - (Dreamweaver) Elija Ventana > Diseño del espacio de trabajo > Nuevo espacio de trabajo.
   - (Flash) Elija Nuevo espacio de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.
   - (Fireworks) Elija Guardar actual en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.
2. Escriba un nombre para el espacio de trabajo.
3. (Photoshop, InDesign) En Capturar, seleccione una o varias de las siguientes opciones:

   Ubicaciones de panel Guarda las ubicaciones de los paneles actuales (solo InDesign).

   Métodos abreviados de teclado Guarda el conjunto actual de métodos abreviados de teclado (solo Photoshop).

   Menús o personalización de menús Guarda el conjunto actual de menús.

Visualización de espacios de trabajo y paso de uno a otro

- Seleccione un espacio de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación.

En Photoshop, puede asignar métodos abreviados de teclado a cada espacio de trabajo para navegar rápidamente por ellos.

Eliminación de un espacio de trabajo personalizado

- Seleccione Administrar espacios de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación, seleccione el espacio de trabajo y, a continuación, haga clic en Eliminar. (La opción no está disponible en Fireworks).
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Seleccione Eliminar espacio de trabajo en el conmutador de espacios de trabajo.
- (Illustrator) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Gestionar espacios de trabajo, seleccione el espacio de trabajo y, a continuación, haga clic en el icono Eliminar.
- (Photoshop e InDesign) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Eliminar espacio de trabajo, seleccione el espacio de trabajo y, a continuación, haga clic en Eliminar.

Restauración del espacio de trabajo por defecto

1. Seleccione Aspectos esenciales o el espacio de trabajo predeterminado del conmutador de espacios de trabajo de la barra de la aplicación. Para Fireworks, lea el artículo http://www.adobe.com/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

   Nota: *En Dreamweaver, Designer es el espacio de trabajo predeterminado.*

2. Para Fireworks (Windows), elimine estas carpetas:

   Windows Vista

   \\Usuarios\<Nombre de usuario>\Datos de programa\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

   Windows XP

   \\Documents and Settings\<Nombre de usuario>\Datos de programa\Adobe\Fireworks CS4

3. (Photoshop, InDesign e InCopy) Elija Ventana > Espacio de trabajo > Restaurar *[nombre de espacio de trabajo]*.

(Photoshop) Restauración de una disposición de espacio de trabajo

En Photoshop, los espacios de trabajo aparecerán automáticamente con la última disposición, pero podrá restaurar la disposición guardada original de los paneles.

- Para restaurar un espacio de trabajo individual, elija Ventana > Espacio de trabajo > Restaurar *Nombre de espacio de trabajo*.
- Para restaurar todos los espacios de trabajo instalados con Photoshop, haga clic en Restaurar espacios de trabajo predeterminados en las preferencias de interfaz.

Para reorganizar los espacios de trabajo en la barra de aplicaciones, arrástrelos.

Ir al principio

Visualización de documentos en fichas (Dreamweaver Macintosh)

Puede ver varios documentos en una sola ventana de documento mediante las fichas que identifican a cada uno de ellos. También puede mostrarlos como parte de un espacio de trabajo flotante en el que cada documento aparece en su propia ventana.

Apertura de un documento que se encuentra en una ficha en una ventana independiente

- Haga clic en la ficha mientras pulsa la tecla Control y seleccione Mover a nueva ventana en el menú contextual.

Combinación de documentos independientes en ventanas con fichas

- Seleccione Ventana > Combinar como fichas.

Cambio de la configuración predeterminada de documento en ficha

1. Seleccione Dreamweaver > Preferencias y, posteriormente, seleccione la categoría General.
2. Seleccione o anule la selección de Abrir documentos en fichas y haga clic en Aceptar.

   Dreamweaver no modifica la visualización de documentos abiertos al cambiar las preferencias. No obstante, los documentos que se abran después de seleccionar una nueva preferencia se mostrarán conforme a la preferencia seleccionada.

Ir al principio

Activación de iconos en color

De manera predeterminada, Dreamweaver CS4 y versiones posteriores utilizan iconos en blanco y negro que adquieren color al pasar el ratón por

encima de ellos. Puede hacer que los iconos se muestren en color permanentemente, de manera que no sea necesario pasar el ratón por encima de ellos.

- Siga uno de estos procedimientos:
  - Elija Ver > Iconos de colores.
  - Cambie al espacio de trabajo Clásico o de Programador.

Para volver a desactivar los iconos de colores, seleccione Iconos de colores en el menú Ver o cambie a otro espacio de trabajo.

Ir al principio

Ocultación y visualización de la pantalla de bienvenida de Dreamweaver

La pantalla de bienvenida aparece al iniciar Dreamweaver y siempre que no se tiene abierto ningún documento. Puede optar por ocultar la pantalla de bienvenida y volver a mostrarla posteriormente. Cuando la pantalla de bienvenida está oculta y no hay documentos abiertos, la ventana de documento está en blanco.

Ocultación de la ventana de bienvenida

- Seleccione en la página de inicio la opción No volver a mostrar en la pantalla de bienvenida.

Visualización de la ventana de bienvenida

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. En la categoría General, seleccione la opción Mostrar pantalla de bienvenida.

Ir al principio

Personalización de Dreamweaver en sistemas multiusuario

Puede personalizar Dreamweaver para que se ajuste a sus necesidades, incluso en un sistema operativo multiusuario como Windows XP o Mac OS X.

Dreamweaver impide que la configuración personalizada de un usuario afecte a la configuración personalizada de otro usuario. Para lograr este objetivo, la primera vez que ejecute Dreamweaver en uno de los sistemas operativos multiusuario que reconoce la aplicación, creará copias de diversos archivos de configuración. Estos archivos de configuración se almacenan en una carpeta de su propiedad.

Por ejemplo, en Windows XP, se almacenan en la carpeta C:\Documentos y Configuraciones*nombre del usuario*\Datos de programa\Adobe\Dreamweaver\en_US\Configuración, que está oculta de manera predeterminada. Para mostrar archivos y carpetas ocultos, seleccione Herramientas > Opciones de carpeta en el Explorador de Windows, haga clic en la ficha Ver y seleccione la opción Mostrar todos los archivos y carpetas ocultos.

En Windows Vista, se almacenan en la carpeta C:\Usuarios*nombre del usuario*\Datos de programa\Roaming\Adobe\Dreamweaver\en_US\Configuración, que está oculta de manera predeterminada. Para mostrar archivos y carpetas ocultos, seleccione Herramientas > Opciones de carpeta en el Explorador de Windows, haga clic en la ficha Ver y seleccione la opción Mostrar todos los archivos y carpetas ocultos.

En Mac OS X, se almacenan en la carpeta inicial del usuario, concretamente en Users/*nombre del usuario*/Library/Application Support/Adobe/Dreamweaver/Configuration.

Si reinstala o actualiza Dreamweaver, Dreamweaver creará automáticamente copias de seguridad de los archivos de configuración de usuario existentes para que, en el caso de que haya personalizado dichos archivos manualmente, continúe teniendo acceso a los cambios realizados.

Ir al principio

Configuración de preferencias generales para Dreamweaver

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Defina cualquiera de las opciones siguientes:

Abrir documentos en fichas Abre todos los documentos en una sola ventana con fichas que le permiten cambiar de un documento a otro (solo Macintosh).

Mostrar pantalla de bienvenida Muestra la pantalla de bienvenida de Dreamweaver cuando inicia Dreamweaver o cuando no se tiene abierto ningún documento.

Volver a abrir documentos al iniciar Abre todos los documentos que estaban abiertos cuando cerró Dreamweaver. Si esta opción no está seleccionada, Dreamweaver muestra la pantalla de bienvenida o una pantalla en blanco al iniciarse (en función del valor de Mostrar pantalla de bienvenida).

Advertir al abrir archivos de solo lectura Avisa cuando se abre un archivo de solo lectura (bloqueado). Elija entre desbloquear/proteger el archivo, ver el archivo o cancelar.

Activar archivos relacionados Le permite ver los archivos que están conectados al documento actual (por ejemplo, archivos CSS o JavaScript). Dreamweaver muestra un botón por cada archivo relacionado en la parte superior del documento y abre el archivo cuando se hace clic en el botón.

Detección de archivos relacionados dinámicamente Le permite seleccionar si Archivos relacionados dinámicamente debe aparecer en la barra de herramientas Archivos relacionados de forma automática o tras una interacción manual. También puede optar por deshabilitar la detección de Archivos relacionados dinámicamente.

Actualizar vínculos al mover archivos Determina qué sucede al mover, cambiar el nombre o eliminar un documento del sitio. Establezca esta preferencia para actualizar siempre los vínculos de manera automática, para no actualizarlos nunca o para que se muestre un mensaje que pregunte si desea actualizarlos. (Consulte Actualización automática de vínculos.)

Mostrar diálogo al insertar objetos Determina si Dreamweaver solicita la introducción de información adicional al insertar imágenes, tablas, películas de Shockwave y otros objetos, utilizando el panel Insertar o el menú Insertar. Si esta opción está desactivada, no aparecerá el cuadro de diálogo y deberá emplear el inspector de propiedades para especificar el archivo de origen para imágenes, el número de filas de una tabla, etc. Para imágenes de sustitución y HTML de Fireworks, siempre aparece un cuadro de diálogo cuando inserta el objeto, independientemente de la configuración de esta opción. (Para anular temporalmente esta configuración, haga clic mientras pulsa la tecla Control (Windows) o mientras pulsa la tecla Comando (Macintosh) durante la creación e inserción de objetos.)

Permitir entrada en línea de doble byte Permite introducir texto de doble byte directamente en la ventana de documento si utiliza un kit de lenguaje o entorno de desarrollo que facilite texto de doble byte (como los caracteres japoneses). Cuando esta opción está desactivada, aparece una ventana para introducir y convertir texto de doble byte. El texto aparecerá en la ventana de documento cuando sea aceptado.

Cambiar párrafo sencillo tras el encabezado Especifica que al pulsar Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) al final de un párrafo de encabezado en la vista de Diseño o En vivo, se cree un nuevo párrafo con la etiqueta `p`. (Un párrafo de encabezado es el que cuenta con una etiqueta de encabezado, como `h1` o `h2`.) Si se desactiva esta opción, al pulsar Intro o Retorno al final de un párrafo de encabezado, se crea un nuevo párrafo con la misma etiqueta de encabezado (lo que permite escribir varios encabezados seguidos y luego volver para especificar los detalles).

Permitir múltiples espacios consecutivos Especifica que al introducir uno o varios espacios en la vista de Diseño o En vivo, se creen espacios indivisibles que aparecen en un navegador como varios espacios múltiples. (Por ejemplo, puede introducir dos espacios entre frases, tal y como lo haría con una máquina de escribir.) Esta opción está diseñada principalmente para gente que está acostumbrada a teclear en un procesador de textos. Si está desactivada, varios espacios se consideran un espacio único (puesto que así lo hacen los navegadores).

Utilizar <strong> y <em> en lugar de <b> y <i> Especifica que Dreamweaver debe aplicar la etiqueta `strong` cuando realice una acción que aplicaría normalmente a la etiqueta `b`, y que debe aplicar la etiqueta `em` cuando realiza una acción que aplicaría normalmente la etiqueta `i`. Estas acciones incluyen hacer clic en los botones Negrita o Cursiva en el inspector de propiedades de texto en modo HTML y elegir Formato > Estilo > Negrita o Formato > Estilo > Cursiva. Para utilizar las

etiquetas b y `i` en sus documentos, desactive esta opción.

Nota: *El World Wide Web Consortium desaconseja el uso de las etiquetas b e i; las etiquetas strong y em proporcionan más información semántica que las etiquetas b e i.*

Advertir al colocar regiones editables entre etiquetas <p> o <h1> - <h6> Especifica si debe mostrarse un mensaje de advertencia al guardar una plantilla de Dreamweaver que tiene una región editable dentro de una etiqueta de párrafo o encabezado. El mensaje indica que los usuarios no podrán crear más párrafos en la región. Está activada de manera predeterminada.

Centrar Especifica si los elementos deben centrarse con `div align="center"` o la etiqueta `center` al hacer clic en el botón Alinear al centro del inspector de propiedades.

Nota: *Oficialmente, a partir de la especificación HTML 4.01 ya no se utiliza ninguno de estos métodos para centrar; para poder centrar texto, deberá utilizar los estilos CSS. A partir de la especificación XHTML 1.0 de transición, ambos métodos son todavía válidos técnicamente, pero ya no lo son en la especificación XHTML 1.0 estricta.*

Número máximo de pasos de Historial Determina el número de pasos que el panel Historial mantiene y muestra. (El valor predeterminado suele ser válido para la mayoría de los usuarios.) Si supera el número máximo de pasos definido para el panel Historial, se eliminarán los pasos más antiguos.

Para obtener más información, consulte Tareas de automatización.

Diccionario ortográfico Muestra los diccionarios ortográficos disponibles. Si un diccionario contiene múltiples variantes o convenciones ortográficas (por ejemplo, español de México o español de Colombia), dichas variantes se enumerarán por separado en el menú emergente Diccionario ortográfico.

Ir al principio

Configuración de las preferencias de fuentes para documentos de Dreamweaver

La codificación de un documento determina el aspecto que tendrá en un navegador. Las preferencias de fuentes de Dreamweaver le permiten ver una codificación determinada con la fuente y en el tamaño que prefiera. No obstante, las fuentes que seleccione en la categoría Fuentes del cuadro de diálogo Preferencias solo afectarán a la forma en que aparecen las fuentes en Dreamweaver, no a la forma en que se muestra el documento en el navegador de un visitante. Para cambiar la forma en que se muestran las fuentes en un navegador, deberá cambiar el texto mediante el inspector de propiedades o aplicando una regla CSS.

Para obtener más información sobre cómo establecer una codificación predeterminada para los nuevos documentos, consulte Cómo crear y abrir documentos.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Fuentes en la lista Categoría de la izquierda.
3. Seleccione un tipo de codificación (por ejemplo, Europeo occidental o Japonés) en la lista de configuración de fuentes.

   Nota: *Para mostrar un idioma asiático, deberá utilizar un sistema operativo que admita fuentes de doble byte.*
4. Seleccione una fuente y un tamaño para cada categoría de la codificación seleccionada.

   Nota: *Para que una fuente aparezca en los menús emergentes de fuentes, esta deberá estar instalada en el equipo. Por ejemplo, para ver texto en japonés deberá contar con una fuente japonesa instalada.*

Fuente proporcional La fuente que utiliza Dreamweaver para mostrar texto normal (por ejemplo, texto en párrafos, encabezados y tablas). El valor predeterminado depende de las fuentes que estén instaladas en el sistema. Para la mayoría de los sistemas de Estados Unidos, el valor predeterminado es Times New Roman 12 pt. (medio) en Windows y Times 12 pt. en Mac OS.

Fuente fija La fuente que utiliza Dreamweaver para mostrar texto en etiquetas `pre`, `code` y `tt`. El valor predeterminado depende de las fuentes que estén instaladas en el sistema. Para la mayoría de los sistemas de Estados Unidos, el valor predeterminado es Courier New 10 pt. (pequeño) en Windows y Monaco 12 pt. en Mac OS.

Vista de código La fuente utilizada para todo el texto que aparece en la Vista de código del inspector de código. El valor predeterminado depende de las fuentes que estén instaladas en el sistema.

Ir al principio

Personalización de colores de resaltado de Dreamweaver

Utilice las preferencias Resaltando para personalizar los colores que identifican regiones de plantillas, elementos de biblioteca, etiquetas de terceros, elementos de diseño y código en Dreamweaver.

Cambio del color de resaltado

1. Seleccione Edición > Preferencias y seleccione la categoría Resaltando.
2. Haga clic en el cuadro de color situado junto al objeto al que desea cambiar de color y, a continuación, utilice el selector de color para seleccionar un nuevo color, o especifique un valor hexadecimal.

Activación o desactivación del resaltado de un objeto

1. Seleccione Edición > Preferencias y seleccione la categoría Resaltando.
2. Active o desactive la opción Mostrar situada junto al objeto para el que desea activar o desactivar el color de resaltado.

Ir al principio

Restauración de las preferencias predeterminadas

Para conocer los procedimientos de restauración de las preferencias predeterminadas de Dreamweaver, consulte la Nota técnica 83912. (En inglés)

Recomendaciones de Adobe

- Introducción al diseño del espacio de trabajo

Uso de la ventana Documento

***Nota:** La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Ir al principio

Cambio de vista en la ventana Documento

La ventana de documento permite visualizar documentos en la Vista de código, la Vista de código dividida, la vista de Diseño, las vistas de Código y Diseño (vista Dividida) o en la Vista en vivo. También puede optar por visualizar la Vista de código dividida o las vistas Código y Diseño horizontal o verticalmente. (La visualización predeterminada es la horizontal.)

***Nota:** La opción Vista de diseño no está disponible para los documentos de cuadrícula fluida.*

Cambio a la Vista de código

- Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Ver > Código.
  - En la barra de herramientas Documento, haga clic en el botón Código.

Cambio a la Vista de código dividida

La Vista de código dividida divide el documento en dos para que pueda trabajar en dos secciones del código a la vez.

- Seleccione Ver > Dividir código.

Cambio a la vista de Diseño

En la barra de herramientas Documento, haga clic en la lista desplegable adyacente a las opciones de Vista en vivo y haga clic en Diseño. Para cambiar a la vista completa de Diseño, haga clic en el botón Diseño.

Visualización de las vistas Código y Diseño

En la barra de herramientas Documento, haga clic en el botón Dividir. Luego, haga clic en la lista desplegable adyacente a las opciones de Vista en vivo y haga clic en Diseño.

División vertical u horizontal de las vistas

1. Asegúrese de que se encuentra en la vista dividida (Dividir código o Diseño dividido/Vista en vivo).
2. Para dividir la vista verticalmente, seleccione Ver > Dividir verticalmente. Para dividir la vista horizontalmente, deseleccione Ver > Dividir verticalmente.

Ir al principio

Ventanas de documento en cascada o en mosaico

Si tiene varios documentos abiertos a la vez, puede organizarlos en cascada o en mosaico.

Ventanas de documento en cascada

- Seleccione Ventana > Cascada.

Ventanas de documento en mosaico

- (Windows) Seleccione Ventana > Mosaico horizontal o Ventana > Mosaico vertical.
- (Macintosh) Seleccione Ventana > Mosaico.

Ir al principio

Cambio del tamaño de la ventana Documento

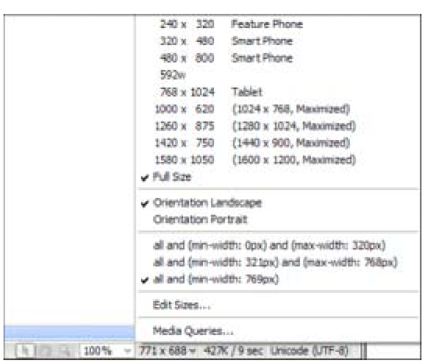
La barra de estado muestra las dimensiones actuales de la ventana de documento (en píxeles). Para diseñar una página cuyo mejor aspecto se logra con un tamaño específico, puede ajustar la ventana de documento con cualquiera de los tamaños predeterminados, editar dichos tamaños o crear otros nuevos.

Cuando se cambia el tamaño de vista de una página en la vista de Diseño o la Vista en vivo, solo cambian las dimensiones de la vista. El tamaño del documento no se modifica.

Además de tamaños predeterminados y personalizados, Dreamweaver también muestra los tamaños especificados en una consulta de medios. Cuando se selecciona un tamaño correspondiente a una consulta de medios, Dreamweaver usa la consulta de medios para mostrar la página. También puede cambiar la orientación de la página para obtener la vista previa de la página para dispositivos móviles en los que el diseño de página cambia en función de cómo se sujete el dispositivo.

Establecimiento de un tamaño predeterminado para la ventana de documento

- Elija uno de los tamaños del menú emergente Tamaño de ventana situado en la parte inferior de la ventana de documento. Dreamweaver CS5.5 y posterior ofrece una lista ampliada de opciones, incluidas opciones para dispositivos móviles comunes (como se muestra a continuación).



El tamaño de la ventana indicado corresponde a las dimensiones internas de la ventana del navegador, sin bordes. El tamaño del monitor o del dispositivo móvil se indica a la derecha.

Si no desea asignar un tamaño tan preciso, utilice los métodos estándar de su sistema operativo, como arrastrar la esquina inferior derecha de una ventana.

Nota: *(Solo Windows) Los documentos contenidos en la ventana de documento se maximizan de manera predeterminada y no es posible cambiar el tamaño de un documento maximizado. Para que el documento no esté maximizado, haga clic en el botón de anulación de la maximización, situado en la esquina superior derecha del documento.*

Modificación de los valores que aparecen en el menú emergente Tamaño de ventana

1. Elija Editar tamaños en el menú emergente Tamaño de ventana.
2. Haga clic en cualquiera de los valores de ancho o altura de la lista de tamaños de ventana y escriba un valor nuevo.

   Para hacer que la ventana de documento se ajuste solo a un ancho específico (sin modificar la altura), seleccione un valor de altura y elimínelo.
3. Haga clic en el cuadro Descripción para introducir texto descriptivo sobre un tamaño específico.

Adición de un valor al menú emergente Tamaño de ventana

1. Elija Editar tamaños en el menú emergente Tamaño de ventana.
2. Haga clic en el espacio en blanco situado debajo del último valor de la columna Ancho.
3. Introduzca valores en Ancho y Altura.

   Para establecer solo el Ancho o la Altura, sencillamente deje un campo vacío.
4. Haga clic en el campo Descripción para introducir el texto descriptivo sobre el tamaño añadido.

   Por ejemplo, puede escribir **`SVGA`** o **`PC estándar`** junto a la entrada correspondiente a un monitor de 800 x 600 píxeles, y **`Mac 17 pulg.`** junto a la entrada correspondiente a un monitor de 832 x 624 píxeles. La mayoría de los monitores se pueden ajustar a varias dimensiones de píxeles.

Ir al principio

Definición del tamaño de ventana y la velocidad de conexión

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Tamaños de la ventana en la lista Categoría de la izquierda.
3. Personalice los Tamaños de las ventanas según su preferencia.

Ir al principio

Informes en Dreamweaver

Permite ejecutar informes en Dreamweaver para buscar contenido, solucionar problemas o probar el contenido. Puede generar los siguientes tipos de informes:

Buscar Permite buscar etiquetas, atributos y texto específico en las etiquetas.

Referencia Permite buscar información de referencia que puede resultar útil.

Validación Permite comprobar si existen errores de código o de sintaxis.

Compatibilidad con navegadores Permite probar el código HTML en los documentos para comprobar si hay alguna etiqueta o atributo que sean incompatibles con los navegadores de destino.

Verificador de vínculos Permite encontrar y arreglar vínculos rotos, externos y huérfanos.

Informes de sitios Permite mejorar el flujo de trabajo y probar los atributos HTML del sitio. Los informes de flujo de trabajo incluyen información sobre protección, sobre documentos modificados recientemente y sobre Design Notes; los informes HTML incluyen etiquetas de fuentes anidadas combinables, la opción de accesibilidad, texto alternativo que falta, etiquetas anidadas repetidas, etiquetas vacías eliminables y documentos sin título.

Registro FTP Permite ver toda la actividad de transferencia de archivos mediante FTP.

Depuración del servidor Permite ver información para depurar una aplicación de Adobe® ColdFusion®.

Nota: *La compatibilidad con ColdFusion se ha eliminado en Dreamweaver CC y versiones posteriores.*

Recomendaciones de Adobe

- Introducción a la ventana Documento
- Introducción a la barra de estado

Uso de barras de herramientas, inspectores y menús contextuales

Volver al principio

Visualización de barras de herramientas

Utilice las barras de herramientas Documento y Estándar para realizar operaciones relacionadas con documentos y de edición estándar, la barra de herramientas Programación para insertar código rápidamente y la barra de herramientas Representación de estilos para mostrar la página tal y como aparecería en diferentes tipos de soportes. Si lo desea, puede seleccionar la opción de mostrar u ocultar las barras de herramientas.

- Seleccione Ver > Barras de herramientas y, después, seleccione la barra de herramientas que desee.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en cualquiera de las barras de herramientas en el menú contextual.
  Nota: Para mostrar u ocultar la barra de herramientas Programación en el inspector de código (Ventana > Inspector de código), debe seleccionar la barra de herramientas Programación del menú emergente Ver opciones situado en la parte superior del inspector.

Volver al principio

Uso del inspector de propiedades

El inspector de propiedades permite examinar y editar las propiedades más comunes del elemento de página seleccionado, como texto o un objeto insertado. El contenido del inspector de propiedades es distinto en función del elemento o elementos seleccionados.

Para acceder a la ayuda correspondiente a un inspector de propiedades determinado, haga clic en el botón ayuda de la esquina superior derecha del inspector de propiedades o seleccione Ayuda del menú Opciones de un inspector de propiedades.

Nota: Utilice el inspector de etiquetas para ver y editar todos los atributos asociados con una propiedad de etiqueta determinada.

Visualización y ocultación del inspector de propiedades

❖ Seleccione Ventana > Propiedades.

Ampliación o contracción del inspector de propiedades

❖ Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades.

Visualización y cambio de las propiedades de un elemento de página

1. Seleccione el elemento de página en la ventana de documento.

   Es posible que tenga que ampliar el inspector de propiedades para ver todas las propiedades del elemento seleccionado.

2. Cambie las propiedades que desee en el inspector de propiedades.
   Nota: Para información sobre propiedades específicas, seleccione un elemento en la ventana de documento y, a continuación, haga clic en el icono de ayuda, situado en la esquina superior derecha del inspector de propiedades.
3. Si los cambios realizados no se aplican inmediatamente en la ventana de documento, aplíquelos mediante uno de estos procedimientos:

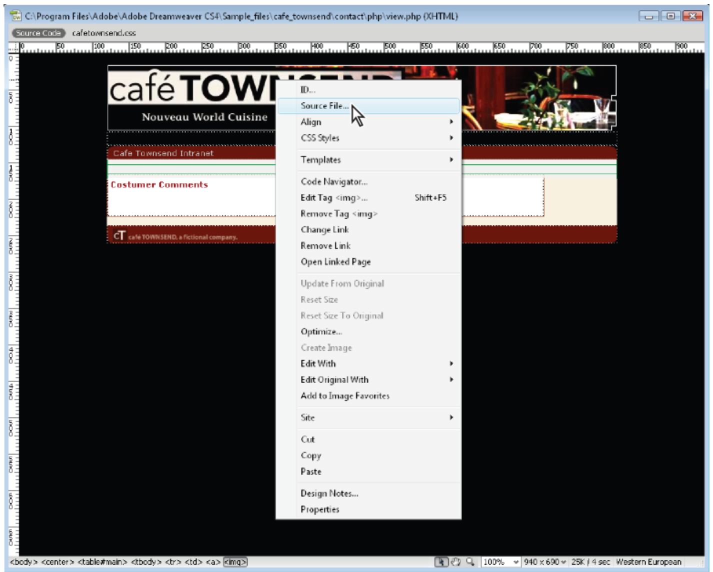
   - Haga clic fuera de los campos de texto de edición de propiedades.
   - Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
   - Presione el tabulador para cambiar a otra propiedad.

Volver al principio

Utilización de menús contextuales

Los menús contextuales proporcionan acceso rápido a los comandos y las propiedades más útiles relacionados con la ventana o el objeto con el que esté trabajando. En los menús contextuales sólo aparecen los comandos pertinentes para la selección actual.

1. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en el objeto o ventana.
2. Seleccione un comando en el menú contextual.



Más temas de ayuda

Introducción a la barra de herramientas Documento

Configuración de las propiedades de texto en el inspector de propiedades

---

Uso del panel Insertar

El panel Insertar contiene botones para crear e insertar objetos como tablas e imágenes. Los botones están organizados en categorías.

Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Ir al principio

Visualización u ocultación del panel Insertar

- Seleccione Ventana > Insertar.

  Nota: *Si utiliza determinados tipos de archivos, como XML, JavaScript, Java y CSS, el panel Insertar y la opción vista Diseño están atenuadas, ya que no pueden insertarse elementos en esos archivos de código.*

Ir al principio

Visualización de los botones de una categoría determinada

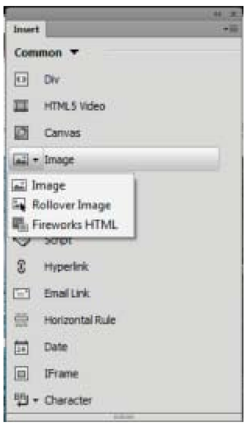
- Seleccione el nombre de la categoría del menú emergente Categoría. Por ejemplo, para mostrar los botones para la categoría Diseño, seleccione Diseño.

Ir al principio

Visualización del menú emergente de un botón

- Haga clic en la flecha abajo, situada junto al icono del botón.





Panel Insertar en Dreamweaver CC

Ir al principio

Inserción de un objeto

1. Seleccione la categoría adecuada del menú emergente Categoría del panel Insertar.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en un botón de objeto o arrastre el icono correspondiente a la ventana Documento (en Vista de diseño, Vista en vivo o Vista de código).
   - Haga clic en la flecha de un botón y seleccione una opción del menú.

     Dependiendo del objeto de que se trate, aparecerá un cuadro de diálogo de inserción de objeto, que solicitará que se busque un archivo o se especifiquen los parámetros del objeto. Otra posibilidad es que Dreamweaver inserte código en el documento o abra un panel o un editor de etiquetas para especificar información antes de insertar el código.

     Para algunos objetos, no aparece ningún cuadro de diálogo si se inserta el objeto en la Vista de diseño, pero aparece un editor de etiquetas si se utiliza la Vista de código. Con algunos objetos, al insertar el objeto en la Vista de diseño, Dreamweaver cambia a la Vista de código antes de insertar el objeto.

__Nota:__ Algunos objetos, como anclajes con nombre, no aparecen cuando se abre la página en la ventana de un navegador. Puede mostrar iconos en la vista Diseño que marquen las ubicaciones de dichos objetos invisibles.

Artículo asociado:

- Inserción de elementos directamente en la Vista en vivo

Ir al principio

Omisión del cuadro de diálogo de inserción de objetos e inserción de un objeto marcador de posición vacío

- Haga clic mientras presiona la tecla Control (Windows) u Opción (Macintosh) en el botón del objeto.

  Por ejemplo, para insertar un marcador de posición para una imagen sin especificar un archivo de imagen, haga clic en el botón Imagen mientras presiona la tecla Control u Opción.

  ***Nota:** Este procedimiento no permite omitir todos los cuadros de diálogo de inserción de objetos. Muchos objetos, incluidos elementos PA y conjuntos de marcos, no permiten insertar marcadores de posición ni objetos con valores predeterminados.*

Ir al principio

Modificación de las preferencias del panel Insertar

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. En la categoría General del cuadro de diálogo Preferencias, desactive Mostrar diálogo al insertar objetos para suprimir cuadros de diálogo al insertar objetos como imágenes, tablas, scripts y elementos de encabezado, o mantenga presionada la tecla Control (Windows) o la tecla Opción (Macintosh) mientras esté creando el objeto.

   Cuando se inserta un objeto con esta opción desactivada, el objeto recibe valores de atributo predeterminados. Después de insertar el objeto, utilice el inspector de propiedades para cambiar sus propiedades.

Ir al principio

Adición, eliminación o administración de archivos en la categoría Favoritos del panel Insertar

1. Seleccione una categoría en el panel Insertar.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o presione Control y haga clic (Macintosh) en el área en la que aparecen los botones y, seguidamente, seleccione Personalizar favoritos.
3. En el cuadro de diálogo Personalizar objetos favoritos, realice los cambios que sean necesarios y haga clic en Aceptar.
   - Para añadir un objeto, selecciónelo en el panel Objetos disponibles de la izquierda y, a continuación, haga clic en la flecha situada entre los dos paneles o haga doble clic en el objeto en el panel Objetos disponibles.

   ***Nota:** Los objetos se añaden de uno en uno. No se puede seleccionar un nombre de categoría, como por ejemplo Común, para añadir una categoría completa a la lista de favoritos.*

   - Para suprimir un objeto o separador, seleccione el objeto que desee en el panel Objetos favoritos, situado a la derecha y, a continuación, haga clic en el botón Quite el objeto seleccionado de la lista de objetos favoritos que está encima del panel.
   - Para mover un objeto, seleccione el objeto que desee en el panel Objetos favoritos, situado a la derecha, y, a continuación, haga clic en el botón de flecha arriba o abajo que está encima del panel.
   - Para añadir un separador debajo de un objeto, seleccione el objeto que desee en el panel Objetos favoritos, situado a la derecha y, a continuación, haga clic en el botón Añadir separador que está debajo del panel.
4. Si no se encuentra en la categoría Favoritos del panel Insertar, selecciónela para ver los cambios que haya realizado.

Ir al principio

Inserción de objetos mediante los botones de la categoría Favoritos

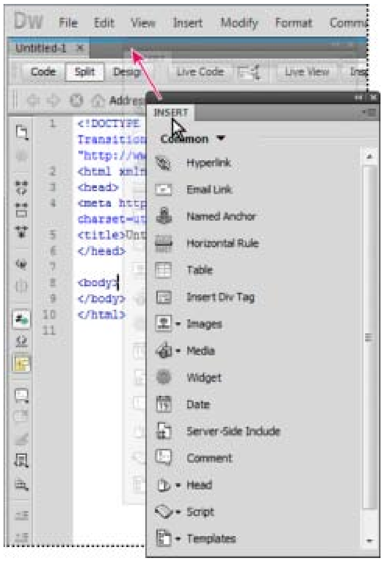
- Seleccione la categoría Favoritos del menú emergente Categoría del panel Insertar y, a continuación, haga clic en el botón correspondiente a un objeto que haya añadido a Favoritos.

Ir al principio

Visualización del panel Insertar como barra Insertar horizontal

A diferencia de otros paneles de Dreamweaver, el panel Insertar se puede arrastrar fuera de su posición de acoplamiento predeterminada y colocarse en una posición horizontal en la parte superior de la ventana de documento. Al hacerlo, cambia de panel a barra de herramientas (aunque no puede ocultarla y mostrarla como el resto de barras de herramientas).

1. Haga clic en la ficha del panel Insertar y arrástrelo hasta la parte superior de la ventana de documento.



2. Cuando vea una línea azul horizontal a lo largo de la parte superior de la ventana de documento, coloque el panel Insertar.

Nota: *La barra Insertar horizontal también forma parte de manera predeterminada del espacio de trabajo Clásico. Para cambiar al espacio de trabajo Clásico, seleccione Clásico del conmutador de espacios de trabajo en la Barra de la aplicación.*

Ir al principio

Conversión de la barra Insertar horizontal en un grupo de paneles

1. Haga clic en el manejador de la barra Insertar (situado en la parte izquierda de la barra Insertar) y arrastre la barra hasta el lugar en el que están acoplados los paneles.
2. Elija el lugar deseado para el panel Insertar y colóquelo. La línea azul indica dónde puede colocar el panel.

Ir al principio

Visualización de las categorías de la barra Insertar horizontal en forma de fichas

- Haga clic en la flecha situada junto al nombre de categoría en el extremo izquierdo de la barra Insertar horizontal y, a continuación, seleccione Mostrar como fichas.

Ir al principio

Visualización de las categorías de la barra Insertar horizontal en forma de menú

- Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en una ficha de categoría de la barra Insertar horizontal y, a continuación, seleccione Mostrar como menús.

Recomendaciones de Adobe

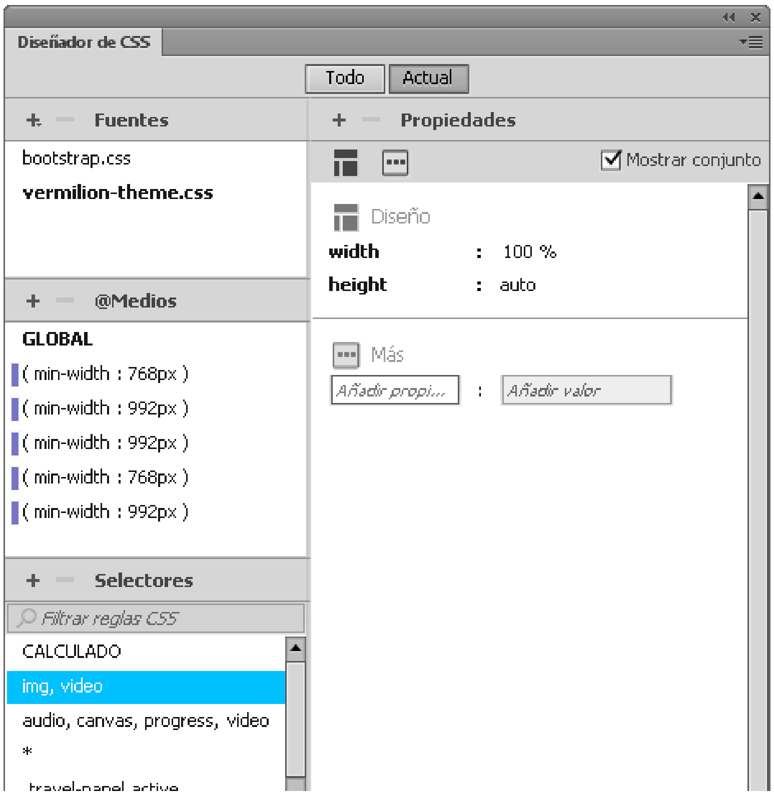
- Información general sobre el panel Insertar

Panel Diseñador de CSS

El panel Diseñador de CSS (Ventanas > Diseñador de CSS) es un inspector de propiedades de CSS que permite crear “visualmente” archivos y estilos CSS, así como definir propiedades y consultas de medios.

Ver el vídeo

Uso del editor visual de CSS en Dreamweaver (8 min)



Panel Diseñador de CSS

***Nota:** puede utilizar Ctrl/Cmd + Z para deshacer o Ctrl/Cmd + Y para rehacer todas las acciones realizadas en el Diseñador de CSS. Los cambios se reflejarán automáticamente en la Vista en vivo y se actualizará el archivo CSS pertinente. Para indicar que el archivo relacionado ha cambiado, la ficha del archivo correspondiente se resalta durante 8 segundos aproximadamente.*

Identificación de los elementos de página asociados a un selector CSS (13.1)

Desactivación del Resaltado en vivo

Consulte también

- Diseño de páginas con CSS
- Efectos de transición de CSS3

El panel Diseñador de CSS consta de los siguientes subpaneles y opciones:

Todo Muestra todas las CSS, consultas de medios y selectores del documento actual. Este modo no reconoce la selección realizada, es decir, que al seleccionar un elemento en la página, el selector, la consulta de medios o el CSS asociados no se resalta en el panel Diseñador de CSS.

Para empezar, use esta opción para crear sus selectores o consultas de medios.

Actual Muestra los estilos computados de cualquier elemento seleccionado en la Vista en vivo o la Vista de diseño del documento actual. Al utilizar este modo para un archivo CSS en la Vista de código, se muestran todas las propiedades del selector seleccionado.

Utilice esta opción si quiere editar las propiedades de los selectores asociados a los elementos seleccionados en el documento.

Fuentes Muestra todas las hojas de estilo CSS asociadas al documento. Este panel le permite crear un CSS y adjuntarlo al documento, o bien definir estilos dentro del documento.

@Medios Muestra una lista de todas las consultas de medios en el panel Fuentes. Si no selecciona un CSS específico, este panel muestra todas las consultas de medios asociadas al documento.

Selectores Muestra una lista de todos los selectores en el panel Fuentes. Si también selecciona una consulta de medios, este panel limita la lista de selectores de dicha consulta de medios. Si no hay seleccionado ningún CSS ni ninguna consulta de medios, este panel muestra todos los selectores del documento.

Cuando se selecciona Global en el panel @Medios, se muestran todos los selectores que no se incluyen en la consulta de medios del origen seleccionado.

Propiedades Muestra las propiedades que puede definir para el selector especificado. Para obtener más información, consulte Definición de propiedades.

El Diseñador de CSS es sensible al contexto. Esto significa que puede ver los selectores y propiedades asociados a un determinado contexto o elemento de página. Asimismo, cuando seleccione un selector en Diseñador de CSS, el origen y las consultas de medios asociados se resaltarán en los paneles correspondientes.

Tutorial de vídeo

- Adición de estilo a páginas web con el panel Diseñador de CSS

Nota: *cuando seleccione un elemento de página, se seleccionará "Calculado" en el panel Selectores. Haga clic en un selector para ver la fuente, la consulta de medios o las propiedades asociadas.*

Para ver todos los selectores, puede elegir Todas las fuentes en el panel Fuentes. Para ver los selectores que no pertenecen a ninguna consulta de medios en el origen seleccionado, haga clic en Global en el panel @Medios.

Tutorial de vídeo

- Uso del panel Diseñador de CSS

Ir al principio

Creación y anexión de hojas de estilo

1. En el panel Fuentes del panel Diseñador de CSS, haga clic en ➕ y, a continuación, haga clic en una de las siguientes opciones:
   - Crear un nuevo archivo CSS: para crear y adjuntar un nuevo archivo CSS al documento
   - Adjuntar archivo CSS existente: para adjuntar un archivo CSS existente al documento
   - Definir en página: para definir un CSS dentro del documento

   En función de la opción que elija, aparecerá el cuadro de diálogo Crear un nuevo archivo CSS o Adjuntar archivo CSS existente.
2. Haga clic en Examinar para especificar el nombre del archivo CSS y, si está creando un CSS, la ubicación en la que guardar el nuevo archivo.
3. Siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en Vínculo para vincular el documento de Dreamweaver con el archivo CSS.
   - Haga clic en Importar para importar el archivo CSS al documento.
4. (Opcional) Haga clic en Uso condicional y especifique la consulta de medios que desea asociar al archivo CSS.

Ir al principio

Definición de consultas de medios

1. En el panel Diseñador de CSS, haga clic en una fuente de CSS en el panel Fuentes.
2. Haga clic en ➕ en el panel @Medios para añadir una nueva consulta de medios.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Definir consulta de medios con todas las condiciones de consulta de medios que admite Dreamweaver.
3. Seleccione las Condiciones según sus necesidades. Para obtener más información sobre las consultas de medios, consulte este artículo.

   Asegúrese de especificar valores válidos para todas las condiciones que seleccione. De lo contrario, las consultas de medios correspondientes no se crearán correctamente.

   Nota: *actualmente, solo se admite la operación "y" para varias condiciones.*

Si agrega condiciones de consulta de medios mediante código, solo se completarán las condiciones admitidas en el cuadro de diálogo Definir consulta de medios. El cuadro de texto Código del cuadro de diálogo, sin embargo, mostrará el código completamente (incluidas las condiciones no admitidas).

Si hace clic en una consulta de medios en la vista de Diseño/en vivo, la ventana gráfica cambia para que coincida con la consulta de medios seleccionada. Para ver la ventana gráfica a tamaño completo, haga clic en Global en el panel @Medios.

Ir al principio

Definición de selectores CSS

1. En el Diseñador de CSS, seleccione una fuente de CSS en el panel Fuentes o una consulta de medios en el panel @Medios.
2. En el panel Selectores, haga clic en ➕. Dependiendo del elemento seleccionado en el documento, el Diseñador de CSS lo identificará automáticamente y le solicitará el selector correspondiente (hasta tres reglas).

Puede realizar una o varias de las siguientes acciones:

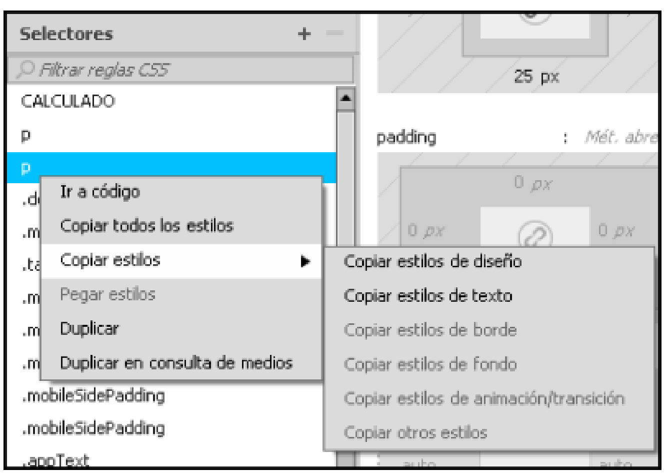
- Utilice las teclas de flecha arriba o flecha abajo para que el selector sugerido sea más o menos específico.
- Elimine la regla sugerida y escriba el selector necesario. Asegúrese de escribir el nombre del selector junto con la definición del Tipo de selector. Por ejemplo, si se especifica un ID, anteponga al nombre del selector un “#”.
- Para buscar un selector específico, utilice el cuadro de búsqueda situado en la parte superior del panel.
- Para cambiar el nombre de un selector, haga clic en el selector y escriba el nombre deseado.
- Para reorganizar los selectores, arrastre los selectores hasta la posición que desee.
- Para mover un selector de una fuente a otra, arrastre el selector hasta la fuente deseada del panel Fuentes.
- Para duplicar un selector en la fuente seleccionada, haga clic con el botón derecho del ratón en el selector y haga clic en Duplicar.
- Para duplicar un selector y añadirlo a una consulta de medios, haga clic con el botón derecho del ratón en el selector, pase el puntero del ratón por Duplicar en consulta de medios y, a continuación, elija la consulta de medios.

  Nota: la opción Duplicar en consulta de medios solo está disponible cuando la fuente del Selector seleccionado contiene consultas de medios. No se puede duplicar un selector de una sola fuente en la consulta de medios de otra fuente.

Copia y pegado de estilos

Ahora puede copiar estilos de un selector y pegarlos en otro. Puede copiar todos los estilos o copiar solamente categorías específicas de estilos, como diseños, textos y bordes.

Haga clic con el botón derecho en un selector y elija entre las opciones disponibles:



Copia de estilos con el Diseñador de CSS

- Si un selector no tiene ningún estilo, se desactivan las opciones Copiar y Copiar todos los estilos.
- Pegar estilos se desactiva para los sitios remotos que no se puedan editar. Sin embargo, las opciones Copiar y Copiar todos los estilos están disponibles.
- Es posible pegar estilos que ya existen parcialmente en un selector (superposición). Se pega la unión de todos los selectores.
- La copia y el pegado de estilos también funcionan para diferentes vínculos de archivos

CSS: estilos importados, vinculados y en línea.

Ir al principio

Definición de las propiedades CSS

Las propiedades se agrupan en las siguientes categorías y se representan mediante distintos iconos en la parte superior del panel Propiedades:

- Diseño
- Texto
- Borde
- Fondo
- Otros (lista de propiedades “solo texto” y sin propiedades con controles visuales)

Nota: *antes de editar las propiedades de un selector CSS, identifique los elementos asociados al selector CSS mediante inspección inversa. Al hacerlo, puede evaluar si todos los componentes resaltados durante la inspección inversa realmente requieren cambios. Consulte el vínculo para obtener más información sobre la inspección inversa.*

Seleccione la casilla de verificación Mostrar conjunto para ver solo las propiedades establecidas. Para ver todas las propiedades que se pueden especificar para un selector, anule la selección de la casilla de verificación Mostrar conjunto.

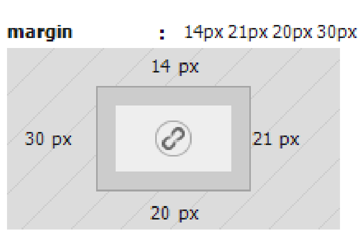
Para definir una propiedad, por ejemplo, `width` o `border-collapse`, haga clic en las opciones requeridas que se muestran junto a la propiedad en el panel Propiedades. Para obtener información acerca de cómo definir un fondo con degradado o los controles del cuadro, como márgenes, relleno y posición, consulte los siguientes vínculos:

- Establecimiento de márgenes, relleno y posición
- Aplicación de degradados al fondo
- Usar diseños de cuadro flexible

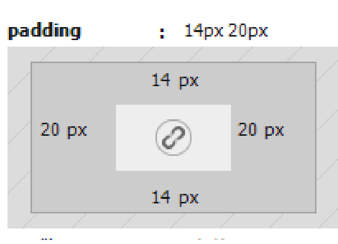
Las propiedades anuladas se indican mediante tachadura.

Establecimiento de márgenes, relleno y posición

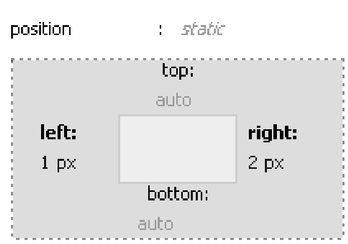
Los controles de cuadro del panel Propiedades del Diseñador de CSS le permiten definir rápidamente márgenes, rellenos y propiedades de posición. Si prefiere usar códigos, puede especificar el código de la forma abreviada para el margen y el relleno en los cuadros de edición rápida.



Propiedad margin



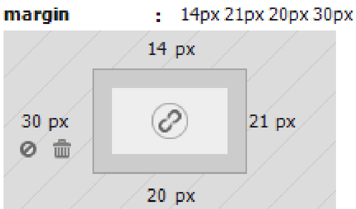
Propiedad padding



Propiedad position

Haga clic en los valores y escriba el valor requerido. Si desea que los cuatro valores sean iguales y cambien simultáneamente, haga clic en el icono de enlace () en el centro.

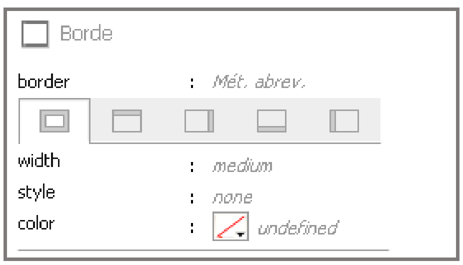
En cualquier momento puede deshabilitar () o eliminar () valores específicos, por ejemplo, el valor de margen izquierdo conservando los valores derecho, superior e inferior.



Desactivar, eliminar y vincular iconos para los márgenes

Establecimiento de propiedades de borde

Las propiedades de Control de bordes se organizan en fichas lógicas para ayudarle a ver o modificar las propiedades de forma rápida.

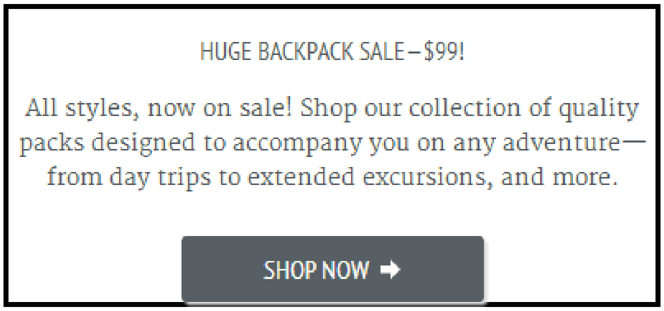


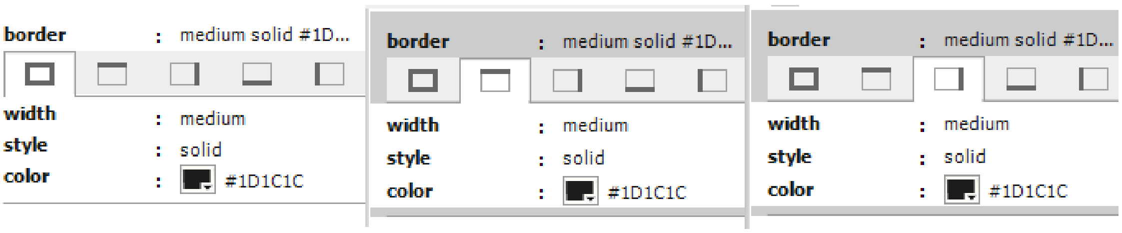
Si prefiere usar códigos, puede especificar el código de la forma abreviada para los bordes y los radios de bordes en los cuadros de edición rápida.

Para especificar las propiedades de Control de bordes, establezca primero las propiedades de la ficha “todos los lados”. Posteriormente, se activarán las demás fichas y se reflejarán las propiedades definidas en la ficha “todos los lados” en cada uno de los bordes.

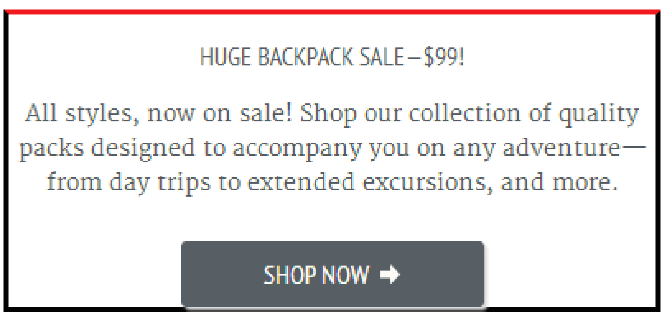
Cuando cambie una propiedad en las fichas de los distintos bordes, el valor de la propiedad correspondiente en la ficha “todos los lados” pasará a “no definido” (valor predeterminado).

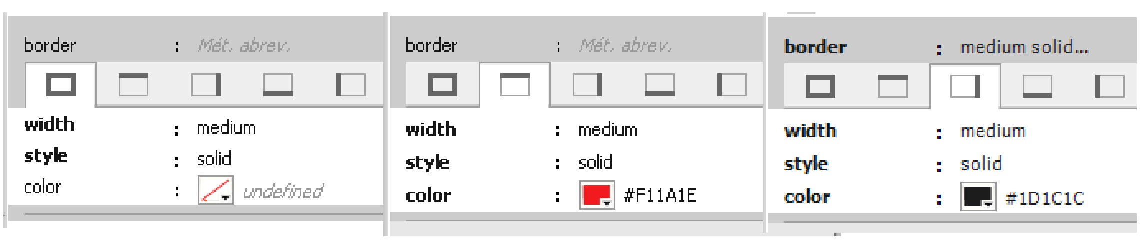
En el siguiente ejemplo, el color de borde se definió en negro y luego se cambió a rojo para el borde superior.





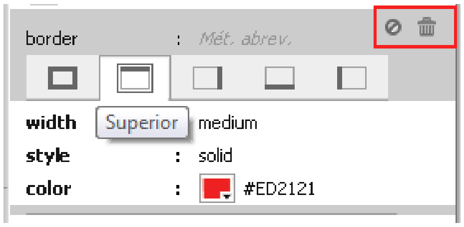
Color de borde definido en negro para todos los lados

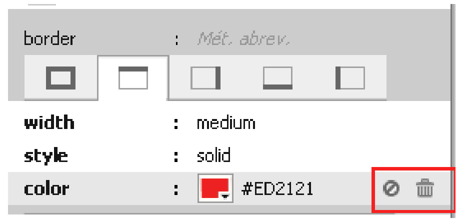




El código que se inserta se basa en la configuración de preferencias para la forma abreviada o sin abreviar.

Los controles de eliminación y de desactivación están disponibles para propiedades individuales del mismo modo que antes de Dreamweaver CC 2014. Ahora puede usar los controles de eliminación y desactivación en el nivel de grupo Control de bordes para aplicar estas acciones a **todas** las propiedades.

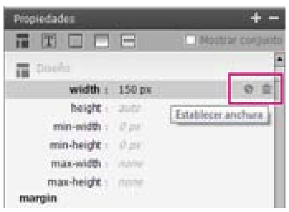




Durante la inspección, las fichas se examinan en función de la prioridad de las fichas “definidas”. La máxima prioridad recae en la ficha “todos los lados”, seguida de las fichas “superior”, ”derecha”, “inferior” e “izquierda”. Por ejemplo, si solo se define el valor superior de un borde, el modo calculado se concentra en la ficha “superior” e ignora la ficha “todos los lados” porque esta no se ha definido.

Desactivación o eliminación de propiedades

El panel Diseñador de CSS permite desactivar o eliminar cada una de las propiedades. La siguiente captura de pantalla muestra los iconos desactivar () y eliminar () para la propiedad `width`. Estos iconos son visibles al pasar el ratón sobre la propiedad.



Desactivación/eliminación de una propiedad

Métodos abreviados de teclado

Puede añadir o eliminar selectores y propiedades de CSS mediante métodos abreviados de teclado. También puede desplazarse entre los grupos de propiedades en el panel Propiedades.

Método abreviado	Flujo de trabajo
CTRL + Alt + [Mayús =]	Añade un selector (si el control está en la sección del selector).
CTRL + Alt + S	Añade un selector (si el control está en cualquier lugar de la aplicación).
CTRL + Alt + [Mayús =]	Añade una propiedad (si el control está en la sección de la propiedad).
CTRL + Alt + P	Añade una propiedad (si el control está en cualquier lugar de la aplicación).
Seleccionar + Supr	Elimina el selector si está seleccionado.
CTRL + Alt + (RePág/AvPág)	Cambia de sección en el subpanel de propiedades.

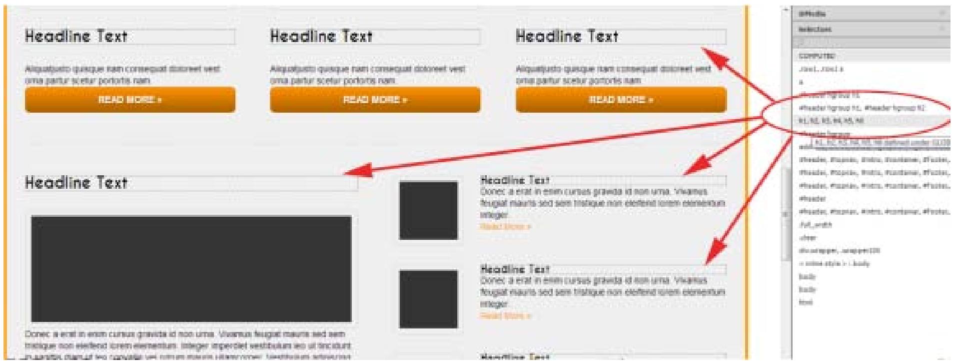
Ir al principio

Identificación de los elementos de página asociados a un selector CSS (13.1)

La mayoría de las veces hay un solo selector CSS asociado a varios elementos de página. Por ejemplo, el texto del contenido principal de una página, un encabezado y el texto de un pie de página pueden asociarse al mismo selector CSS. Cuando edite las propiedades del selector CSS, todos los elementos asociados al selector se verán afectados, incluidos los que no va a cambiar.

El Resaltado en vivo le ayuda a identificar todos los elementos asociados a un selector CSS. Si desea cambiar un solo elemento o varios elementos, puede crear un nuevo selector CSS para dichos elementos y luego editar las propiedades.

Para identificar los elementos de página asociados a un selector CSS, pase el ratón sobre el selector de Vista en vivo (con Código en vivo en “desactivado”). Dreamweaver resalta los elementos asociados con líneas de puntos.



Para bloquear el resaltado de los elementos, haga clic en el selector. Los elementos se resaltan con un borde azul.



Para eliminar el resaltado azul alrededor de los elementos, haga clic de nuevo en el selector.

Nota: *en la siguiente tabla se resumen los casos en los que Resaltado en vivo no está disponible.*

Modo	Código en vivo	¿Se muestra Resaltado en vivo?
Código	ND	ND
Diseño	ND	ND
	ACTIVADO	

En vivo	(el botón está pulsado)	No
	DESACTIVADO	**Sí**

Desactivación del Resaltado en vivo

El Resaltado en vivo está activado de forma predeterminada. Para desactivar el Resaltado en vivo, haga clic en Opciones de Vista en vivo en la barra de herramientas Documento y haga clic en Desactivar resaltado en vivo.

Panel DOM

El panel DOM muestra un árbol HTML interactivo del contenido estático y dinámico. Esta vista ayuda a asignar elementos visualmente en la Vista en vivo al formato HTML y a los selectores aplicados en el Diseñador de CSS. También puede realizar modificaciones en la estructura HTML a través del panel DOM y ver el resultado inmediatamente en la Vista en vivo.

Tutorial paso a paso

Cómo visualizar y modificar visualmente la estructura HTML en Dreamweaver (30 min)

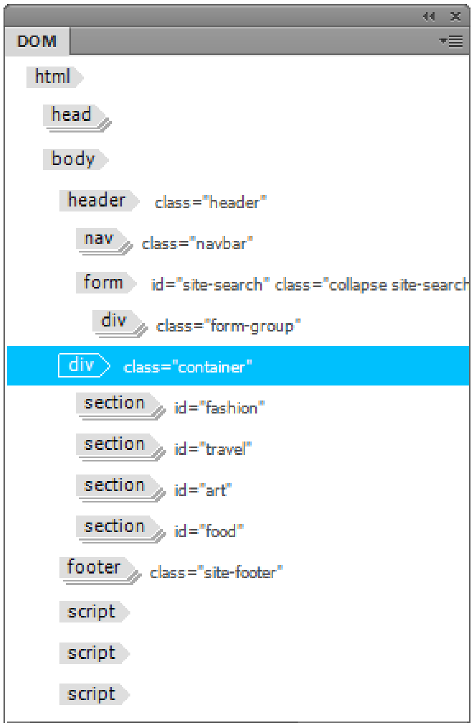
Para abrir el panel DOM, seleccione Ventana > DOM. También puede utilizar las teclas Ctrl + / (Windows) o Cmd + / (Mac) para abrirlo.

Al arrastrar elementos para insertarlos directamente en la Vista en vivo, el icono de </> aparece antes de colocar el elemento. Puede hacer clic en este icono para abrir el panel DOM e insertar el elemento en la posición adecuada de la estructura del documento. Para obtener más información, consulte Inserción de elementos directamente en la Vista en vivo.

El panel DOM muestra solo los elementos estáticos en la Vista de código o Diseño, y tanto los estáticos como los dinámicos en la Vista en vivo.

En los documentos de cuadrícula fluida, el panel DOM le permite visualizar la estructura DOM de HTML, pero no le permite editar la estructura HTML.

Nota: *En el panel DOM, puede editar únicamente el contenido estático. Los elementos dinámicos o de solo lectura se muestran en un tono de gris más oscuro.*



Panel DOM

Puede desplazar el panel DOM y colocarlo en la ubicación que desee de la interfaz de usuario. También puede acoplar el panel junto con otros paneles.

Ir al principio

Uso de la Vista rápida de elementos

1. Abra el documento necesario y, a continuación, abra el panel DOM seleccionando Ventana > DOM.

2. Cámbiese a la Vista en vivo y haga clic en el elemento que desee inspeccionar o editar.

    - El formato HTML del elemento seleccionado se resalta en el panel DOM.
    - El selector aplicado se resalta en el Diseñador de CSS.
    - El código correspondiente se resalta en la Vista de código.
    - La etiqueta correspondiente se resalta (en azul) en el Selector de etiquetas.

    También puede seleccionar un elemento HTML en el panel DOM. Al hacer clic en cualquier elemento del panel DOM, ocurre lo siguiente:

    - La Vista en vivo se desplaza al elemento correspondiente.
    - Si la Vista de código está abierta, la Vista de código se desplaza al código correspondiente al elemento.
    - El Diseñador de CSS (panel Selectores) se desplaza al selector correspondiente más cercano (de forma similar a cuando se hace clic en el elemento en la Vista en vivo).
    - La etiqueta se resalta en el Selector de etiquetas.

    Esta sincronización entre diferentes vistas y el Diseñador de CSS permite visualizar al instante el formato y los estilos HTML asociados con el elemento seleccionado.

3. Edite el elemento según convenga (edición de HTML o CSS). Para obtener información sobre el uso del panel DOM para editar el formato HTML, consulte Edición de la estructura HTML mediante el panel DOM. Para obtener información sobre el Diseñador de CSS, consulte Panel Diseñador de CSS.

Ir al principio

Edición de la estructura HTML mediante el panel DOM

El elemento seleccionado en la página se resalta en el panel DOM. Puede desplazarse a cualquier nodo o elemento utilizando las teclas de flecha.

- Para seleccionar un elemento o un nodo, haga clic en él. Para expandir o contraer un elemento o un nodo, haga clic en la etiqueta HTML o haga doble clic en el selector junto a la etiqueta.
- Para duplicar un elemento o un nodo, haga clic con el botón derecho en él y haga clic en Duplicar. Al duplicar un elemento que tenga un identificador asociado, se incrementa el ID del nuevo elemento (duplicado).
- Para copiar un elemento o un nodo, haga clic con el botón derecho en él y haga clic en Copiar. Si copia un elemento con elementos secundarios, estos también se copian.
- Para pegar un elemento o un nodo, haga clic en el elemento o el nodo bajo el que desee anidar el elemento copiado. A continuación, haga clic con el botón derecho en el elemento o el nodo y seleccione Pegar.

Métodos abreviados de teclado:

- **Duplicar**: Ctrl + D (Win) / Cmd + D (Mac)
- **Eliminar**: Supr o Retroceso
- **Copiar**: Ctrl + C (Win) / Cmd + C (Mac)
- **Pegar**: Ctrl + V (Win) / Cmd + V (Mac)
- **Deshacer**: Ctrl + Z (Win) / Cmd + Z (Mac)
- **Rehacer**: Ctrl + Y (Win) / Cmd + Y (Mac)

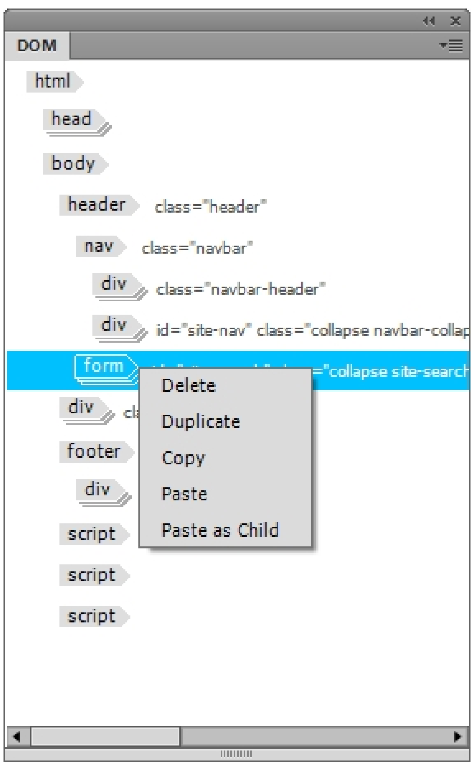
- Para pegar el elemento copiado como elemento secundario de un nodo o un elemento específico, haga clic con el botón derecho del ratón en el elemento o nodo (principal) y, a continuación, haga clic en Pegar como elemento secundario.
- Para mover o reorganizar elementos, arrástrelos hasta la ubicación deseada en el panel DOM.

  Aparece una línea verde para indicar la ubicación en la que se colocará el elemento arrastrado. Si suelta el elemento sobre el elemento resaltado en gris (elemento de referencia), se coloca el elemento soltado como primer elemento secundario del elemento de referencia.
- Para eliminar un elemento o un nodo, haga clic con el botón derecho en él y haga clic en Eliminar.

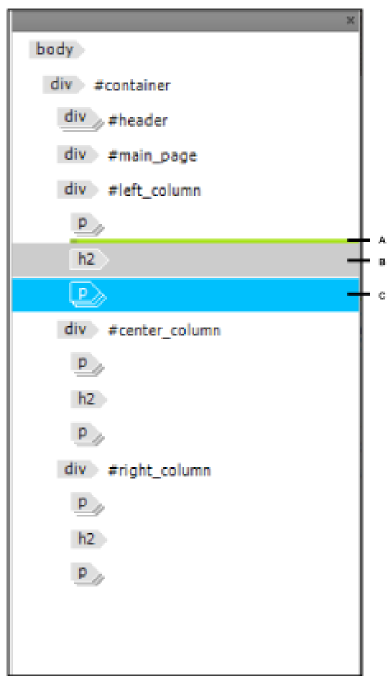
Puede deshacer (Ctrl/Cmd + Z) o rehacer (Ctrl/Cmd + Y) las operaciones que realice en el panel DOM.

Nota: *Normalmente, cuando se edita una página, el botón Actualizar de la barra de herramientas Documento cambia al botón Detener, lo que indica que la página se está recargando. Una vez que la página se ha cargado de nuevo, el botón Actualizar vuelve a aparecer para indicar que la página se haya cargado por completo.*

Al realizar cambios en el panel DOM, la página puede tardar un poco en cargarse incluso después de que reaparezca el botón Actualizar tras cambiar al botón Detener.



Opciones de edición del panel DOM



Mover elementos HTML mediante la Vista rápida de elementos

A. Ubicación en la que se coloca el elemento arrastrado **B.** Elemento de referencia **C.** Elemento que se va a mover

Importante: *si la página contiene JavaScript, el menú contextual (botón derecho del ratón) del panel DOM aparece durante cierto tiempo y luego deja de estar disponible. Para utilizar el menú contextual, oculte la Vista en vivo (Opciones de Vista en vivo > Ocultar visualizaciones de Vista en vivo) y luego desactive JavaScript (Opciones de Vista en vivo > Desactivar JavaScript).*

Buscar archivos por nombre de archivo o contenido | Mac OS

Esta función solo está disponible para Mac OS.

Use Búsqueda dinámica para localizar los archivos por nombre de archivo o por el texto presente en los archivos. El sitio seleccionado en el panel Archivos se utiliza para la búsqueda. Si no hay ningún sitio seleccionado en el panel, la opción de búsqueda no aparece.

Búsqueda dinámica utiliza la API Spotlight en Mac OS. La personalización que aplique a las preferencias de Spotlight también se utilizará para Búsqueda dinámica. Spotlight muestra todos los archivos del equipo que coinciden con la consulta de búsqueda. Búsqueda dinámica busca los archivos en la carpeta raíz local del sitio seleccionado actualmente en el panel Archivos.

1. Seleccione Edición > Búsqueda dinámica. Como alternativa, use **`CMD+MAYÚS+F`**. El foco se sitúa en el cuadro de texto Búsqueda dinámica del panel Archivos.
2. Introduzca la palabra o frase en el cuadro de texto. Los resultados se muestran a medida que se introduce texto en el cuadro de texto.

   Archivos coincidentes Muestra un máximo de 10 nombres de archivo que coincidan con sus criterios de búsqueda. Se mostrará el mensaje Más de 10 resultados encontrados si hay más de 10 archivos coincidentes. Ajuste los criterios de búsqueda si no encuentra el archivo deseado en las opciones que se muestran.

   Texto coincidente en Muestra un máximo de 10 archivos que contengan texto que coincida con la palabra o frase que se ha introducido. Para ver más opciones, haga clic en Buscar todos. Los resultados se muestran en el panel Buscar.
3. Al mover el cursor del ratón sobre un resultado de búsqueda, se muestra la información sobre herramientas con la ruta de acceso relativa a la raíz del archivo. Pulse Intro o haga clic en el elemento para abrir el archivo.

   Para archivos que contienen texto coincidente, se resalta la primera instancia del texto. Utilice **`Cmd+G`** para ir a otras instancias.

   Nota: *Para cerrar el panel de resultados de Búsqueda dinámica, haga clic fuera del panel o pulse la tecla Escape / Esc.*

Utilización de Acercar y Alejar

Dreamweaver le permite acercar la ventana de documento para que pueda comprobar la precisión de los píxeles de los gráficos, seleccionar elementos pequeños con mayor facilidad, diseñar páginas con texto pequeño, diseñar páginas grandes, etc.

Nota: Las herramientas de zoom sólo están disponibles en la vista Diseño.

Volver al principio

Acercamiento o alejamiento de una página

1. Haga clic en la herramienta Zoom (icono de lupa) en la esquina inferior derecha de la ventana de documento.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en el punto de la página que desea ampliar hasta que haya alcanzado la ampliación deseada.
   - Arrastre un cuadro sobre el área de la página que desea acercar y suelte el botón del ratón.
   - Seleccione un nivel de ampliación predefinido del menú emergente Zoom.
   - Introduzca un nivel de ampliación en el cuadro de texto Zoom.

     También puede utilizar el zoom sin necesidad de recurrir a la herramienta Zoom: presione Control+= (Windows) o Comando+= (Macintosh).
3. Para alejar (reducir la ampliación), seleccione la herramienta Zoom, presione Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en la página.
   También puede alejar el zoom sin necesidad de recurrir a la herramienta Zoom: presione Control+- (Windows) o Comando+- (Macintosh).

Volver al principio

Edición de una página después de utilizar la herramienta Zoom

❖ Haga clic en la herramienta Seleccionar (icono del puntero) en la esquina inferior derecha de la ventana de documento y haga clic dentro de la página.

Volver al principio

Desplazamiento horizontal de una página después de utilizar la herramienta Zoom

1. Haga clic en la herramienta Mano (icono que representa una mano) en la esquina inferior derecha de la ventana de documento.
2. Arrastre la página.

Volver al principio

Cómo llenar la ventana de documento con una selección

1. Seleccione un elemento de la página.
2. Seleccione Ver > Ajustar selección.

Volver al principio

Cómo llenar la ventana de documento con una página completa

❖ Seleccione Ver > Ajustar todo.

Volver al principio

Cómo llenar la ventana de documento con el ancho completo de una página

❖ Seleccione Ver > Encajar.

Más temas de ayuda

Introducción a la barra de estado

Métodos abreviados de teclado

Volver al principio

Creación de una hoja de referencia para el grupo de métodos abreviados actual

Una hoja de referencia es un registro del grupo de métodos abreviados actuales. La información se guarda en formato de tabla HTML. Puede ver la hoja de referencia en un navegador Web o bien imprimirla.

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Dreamweaver > Métodos abreviados de teclado (Macintosh).
2. Haga clic en el botón Exportar conjunto como HTML (el tercero de los cuatro que aparecen en la parte superior del cuadro de diálogo).
3. En el cuadro Guardar que aparece, introduzca el nombre de la hoja de referencia y seleccione la ubicación adecuada para el archivo.

Volver al principio

Personalización de los métodos abreviados de teclado

Utilice el editor de métodos abreviados de teclado para crear sus propias teclas de método abreviado, incluidos los métodos abreviados de teclado para los fragmentos de código. En el editor de métodos abreviados de teclado también puede quitar métodos abreviados, editar métodos abreviados existentes y seleccionar un conjunto predefinido de métodos abreviados.

Creación de un método abreviado de teclado

Cree sus propias teclas de método abreviado, edite métodos abreviados existentes o seleccione un conjunto de métodos abreviados predeterminado.

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Dreamweaver > Métodos abreviados de teclado (Macintosh).
2. Defina cualquiera de las siguientes opciones y haga clic en Aceptar:

   Conjunto actual Permite elegir un conjunto de métodos abreviados predeterminados que se incluye en Dreamweaver o cualquiera de los métodos personalizados que haya definido. Los conjuntos predeterminados se encuentran en la parte superior del menú. Por ejemplo, si conoce los métodos abreviados de HomeSite o BBEdit, puede utilizarlos eligiendo el conjunto predeterminado correspondiente.

   Comandos Permite seleccionar una categoría de comandos para su edición. Por ejemplo, puede editar comandos de menú, como el comando Abrir, o comandos de edición de código, como Equilibrar llaves.

   Para añadir o editar un método abreviado de teclado correspondiente a un fragmento de código, seleccione Fragmento en el menú emergente Comandos.

   Lista de comandos Muestra todos los comandos asociados a la categoría seleccionada en el menú emergente Comandos, así como los métodos abreviados asignados a cada uno de ellos. La categoría Comandos de menú muestra esta lista en forma de vista de árbol, en una estructura similar a la de los menús. Las demás categorías muestran los comandos por nombre (como Salir de la aplicación), en una lista plana.

   Métodos abreviados Muestra todos los métodos abreviados asignados al comando seleccionado.

   Añadir elemento (+) Permite agregar un nuevo método abreviado al comando seleccionado. Haga clic en este botón para añadir una nueva línea en blanco a los Métodos abreviados. Introduzca una nueva combinación de teclas y haga clic en Cambiar para añadir un nuevo método abreviado de teclado para este comando. Puede asignar dos métodos abreviados de teclado distintos para cada comando; si ya hay dos métodos asignados a un comando, el botón Añadir elemento (+) deja de funcionar.

   Quitar elemento (-) Elimina de la lista el método abreviado seleccionado.

   Presionar tecla Muestra la combinación de teclas que se introduce cuando se añade o cambia un método abreviado.

   Cambiar Añade la combinación de teclas que muestra Presionar tecla o cambia la combinación del método abreviado seleccionado.

Juego repetido Duplica el conjunto actual Asigne un nombre al nuevo juego; el nombre predeterminado será el nombre del conjunto actual con la palabra copia.

Cambiar el nombre del juego Cambia el nombre del conjunto actual.

Exportar conjunto como HTML Guarda el conjunto actual en formato de tabla HTML para facilitar su visualización y su impresión. Puede abrir el archivo HTML en su navegador e imprimir los métodos abreviados para consultarlos más fácilmente.

Eliminar el juego Elimina un conjunto. (No puede eliminar el juego activo).

Eliminación de un método abreviado de un comando

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Dreamweaver > Métodos abreviados de teclado (Macintosh).
2. En el menú emergente Comandos, seleccione una categoría.
3. Elija un comando de la lista Comandos y luego seleccione un método abreviado.
4. Haga clic en el botón Quitar elemento (-).

Adición de un método abreviado a un comando

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Dreamweaver > Métodos abreviados de teclado (Macintosh).
2. En el menú emergente Comandos, seleccione una categoría.
3. Elija un comando de la lista.

   Para añadir un método abreviado de teclado correspondiente a un fragmento de código, seleccione Fragmento en el menú emergente Comandos.

   Los métodos abreviados asignados al comando aparecen en los Métodos abreviados.
4. Para añadir un método abreviado, siga uno de estos procedimientos:
   - Si hay menos de dos métodos abreviados asignados al comando, haga clic en el botón Añadir elemento (+). Aparece una nueva línea en blanco en los Métodos abreviados y el cursor se desplaza a Presionar tecla.
   - Si ya hay dos métodos abreviados asignados al comando, seleccione uno de ellos (el nuevo método abreviado sustituirá a este método). A continuación, haga clic en Presionar tecla.
5. Presione una combinación de teclas. La combinación aparece en Presionar tecla.
   Nota: Si hay un problema con la combinación de teclas (por ejemplo, si ya está asignada a otro comando), aparecerá un mensaje explicativo justo debajo de los Métodos abreviados y es posible que no pueda añadir ni editar el método abreviado.
6. Haga clic en Cambiar. La nueva combinación de teclas se asignará al comando.

Edición de un método abreviado existente

1. Seleccione Edición > Métodos abreviados de teclado (Windows) o Dreamweaver > Métodos abreviados de teclado (Macintosh).
2. En el menú emergente Comandos, seleccione una categoría.
3. Elija un comando de la lista Comandos y luego seleccione un método abreviado que desee cambiar.
4. Haga clic en Presionar tecla e introduzca una nueva combinación de teclas.
5. Haga clic en el botón Cambiar para cambiar el método abreviado.
   Nota: Si hay un problema con la combinación de teclas (por ejemplo, si ya está asignada a otro comando), aparecerá un mensaje explicativo justo debajo del campo Pulse tecla y no podrá añadir ni editar el método abreviado.

Volver al principio

Métodos abreviados del teclado y teclados que no son de Estados Unidos

Los métodos abreviados del teclado de Dreamweaver funcionan principalmente en teclados estándar de EE.UU. Es posible que los teclados de otros países no proporcionen la funcionalidad necesaria para utilizar estos métodos abreviados. Si su teclado no admite determinados métodos abreviados de Dreamweaver, el programa desactiva su funcionalidad.

Para personalizar métodos abreviados del teclado que funcionan con teclados que no son estadounidenses, consulte la sección sobre el cambio de métodos abreviados del teclado en *Ampliación de Dreamweaver*.

Más temas de ayuda

Optimización del espacio de trabajo para desarrollo visual

Volver al principio

Visualización de paneles de desarrollo de aplicaciones Web

Seleccione la categoría Datos del menú emergente Categoría del panel Insertar para mostrar un conjunto de botones que le permiten añadir contenido dinámico y comportamientos de servidor a la página.

El número y el tipo de botones que aparecen varían en función del tipo de documento abierto en la ventana de documento. Mueva el ratón sobre un icono para mostrar una descripción de la herramienta que describe lo que hace el botón.

El panel Insertar contiene botones para añadir los siguientes elementos a la página:

- Juegos de registros
- Texto o tablas dinámicas
- Barras de navegación por registros

  Si pasa a la vista Código (Ver > Código), pueden aparecer más paneles en su propia categoría del panel Insertar, con lo que podrá insertar código en la página. Por ejemplo, si visualiza una página ColdFusion en la vista Código, aparece un panel CFML en la categoría CFML del panel Insertar.

  Hay varios paneles que permiten crear páginas dinámicas:

  - Seleccione el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones) para definir los orígenes del contenido dinámico para la página y añadirle el contenido.
  - Seleccione el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) para añadir lógica del lado del servidor a las páginas dinámicas.
  - Seleccione el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos) para explorar bases de datos o crear conexiones de base de datos.
  - Seleccione el panel Componentes (Ventana > Componentes) para inspeccionar, añadir o modificar código para componentes ColdFusion.

  Nota: El panel Componentes sólo está activo si abre una página ColdFusion.

  Un comportamiento del servidor es el conjunto de instrucciones insertadas en una página dinámica durante el período de diseño y que se ejecutan en el servidor en tiempo de ejecución.

  Para ver un tutorial sobre la configuración del espacio de trabajo de desarrollo, consulte www.adobe.com/go/vid0144_es.

Volver al principio

Visualización de la base de datos en Dreamweaver

Después de conectarse a la base de datos, podrá ver su estructura y sus datos en Dreamweaver.

1. Abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

   El panel Bases de datos muestra todas las bases de datos para las que ha creado conexiones. Si está desarrollando un sitio ColdFusion, el panel mostrará todas las bases de datos para las que se han definido fuentes de datos en ColdFusion Administrator.

   Nota: Dreamweaver examina el servidor ColdFusion que se ha definido para el sitio actual.

   Si no aparece ninguna base de datos en el panel, deberá crear una conexión de base de datos.

2. Para mostrar las tablas, procedimientos almacenados y vistas de la base de datos, haga clic en el icono de signo más (+) situado junto a una conexión de la lista.
3. Para mostrar las columnas de la tabla, haga clic en nombre de tabla.

Los iconos de columnas reflejan el tipo de datos e indican la clave principal de la tabla.

4. Para ver los datos en una tabla, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el nombre de tabla de la lista y seleccione Ver datos en el menú emergente.

Volver al principio

Vista previa de páginas dinámicas en un navegador

Los desarrolladores de aplicaciones Web suelen depurar sus páginas comprobándolas frecuentemente en un navegador Web. Puede ver páginas dinámicas rápidamente en una ventana de navegador sin cargarlas primero manualmente en el servidor (presione F12).

Para obtener una vista previa de páginas dinámicas, deberá rellenar la categoría Servidor de prueba del cuadro de diálogo Definición del sitio.

Puede especificar que Dreamweaver utilice archivos temporales en vez de archivos originales. Con esta opción, Dreamweaver ejecuta una copia temporal de la página en un servidor Web antes de mostrarla en el navegador. (Dreamweaver borrará a continuación el archivo temporal del servidor.) Para definir esta opción, seleccione Edición > Preferencias > Vista previa en el navegador.

La opción Vista previa en el navegador no carga páginas relacionadas, como una página de resultados o detalle, archivos dependientes, como los archivos de imagen, ni server-side includes. Para cargar un archivo que falta, seleccione Ventana > Sitio para abrir el panel Sitio, seleccione el archivo en Carpeta local y haga clic en la flecha de color azul que señala hacia arriba de la barra de herramientas para copiar el archivo en la carpeta del servidor Web.

Volver al principio

Restricción de la información de base de datos que se muestra en Dreamweaver

Los usuarios avanzados de sistemas de bases de datos grandes, como Oracle, deben restringir el número de elementos de base de datos que recupera y muestra Dreamweaver en tiempo de diseño. Una base de datos Oracle puede contener elementos que Dreamweaver no puede procesar en tiempo de diseño. Puede crear un esquema en Oracle y utilizarlo después en Dreamweaver para filtrar los elementos innecesarios en tiempo de diseño.

Nota: No es posible crear un esquema o catálogo en Microsoft Access.

Otros usuarios pueden beneficiarse de la restricción de la cantidad de información que recupera Dreamweaver en tiempo de diseño. Algunas bases de datos contienen decenas o incluso centenares de tablas, por lo que quizá convenga no mostrarlas todas mientras está trabajando. Un esquema o catálogo puede restringir el número de elementos de base de datos que se recuperan en tiempo de diseño.

Deberá crear un esquema o catálogo en el sistema de base de datos antes de poder aplicarlo en Dreamweaver. Consulte la documentación del sistema de base de datos o pregunte al administrador del sistema.

Nota: No puede aplicar un esquema o catálogo en Dreamweaver si está desarrollando una aplicación ColdFusion o utilizando Microsoft Access.

1. Abra una página dinámica en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
   - Si ya existe la conexión de base de datos, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la conexión dentro de la lista y seleccione Editar conexión en el menú emergente.
   - Si la conexión no existe, haga clic en el botón de signo más (+) de la parte superior del panel y créela.
2. En el cuadro de diálogo correspondiente a la conexión, haga clic en Avanzado.
3. Especifique el esquema o catálogo y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Configuración del inspector de propiedades para procedimientos almacenados de ColdFusion y comandos ASP

Modifique el procedimiento almacenado seleccionado. Las opciones disponibles varían según la tecnología del servidor.

❖ Edite una de las opciones. Al seleccionar una nueva opción del inspector, Dreamweaver actualizará la página.

Volver al principio

Opciones de un nombre de entrada

Este inspector de propiedades aparece cuando Dreamweaver encuentra un tipo de entrada desconocido. Normalmente, esto ocurre debido a un error de mecanografía o de introducción de datos.

Si cambia el tipo de campo en el inspector de propiedades por un valor que Dreamweaver reconoce (por ejemplo, si corrige el error de ortografía), el inspector de propiedades se actualizará para mostrar las propiedades del tipo reconocido. Configure cualquiera de las opciones siguientes en el inspector de propiedades:

Entrada Asigna un nombre al campo. Este cuadro es obligatorio y su nombre debe ser exclusivo.

Tipo Establece el tipo de entrada del campo. El contenido de este cuadro debe reflejar el valor del tipo de entrada que aparece actualmente en el código HTML.

Valor Establece el valor del campo.

Parámetros Abre el cuadro de diálogo Parámetros, en el que podrá ver los atributos actuales del campo, así como añadir o quitar atributos.

Más temas de ayuda

Tutorial sobre el espacio de trabajo de desarrollo

Configuración de un servidor de prueba

Integración con CEF

Dreamweaver está integrado ahora en CEF (Chromium Embedded Framework), un marco de código abierto basado en el proyecto Google Chromium. Esta integración permite a Dreamweaver controlar la carga de recursos, la navegación, los menús contextuales, la impresión y otras actividades aprovechando a la vez el mismo rendimiento y las mismas tecnologías HTML5 disponibles en el navegador Web Google Chrome.

Dreamweaver se integra con la versión CEF3, que es una implementación multiproceso que emplea mensajería asíncrona para comunicar entre Dreamweaver y uno o varios procesos de procesamiento (Webkit + motor V8). CEF3 utiliza la API de contenidos de Chromium oficial de Chromium, por lo que ofrece un rendimiento similar al de Google Chrome.

Para obtener más información sobre CEF, consulte este artículo.

Estas son las funciones de Dreamweaver a las que afecta la integración con CEF:

- Experiencia mejorada de usuario
  - Mejoras de procesamiento
  - Inspeccionar
  - Códec
  - Menús emergentes
  - Mensajes de error
  - Zoom/desplazamiento
  - Páginas de cuadrícula fluida
- Cambios arquitectónicos
  - Navegador de código
  - Navegación
  - Certificado SSL
  - Código en vivo/Vista de código
  - CSS externa
  - Archivos relacionados dinámicamente
  - Opciones de Vista en vivo
  - Puerto de visualización

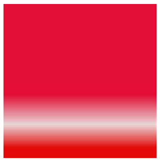
Ir al principio

Experiencia mejorada de usuario

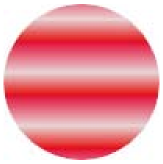
Mejoras de procesamiento

Con la integración con CEF, se han logrado numerosas mejoras en la forma en que Dreamweaver procesa objetos y otros elementos de la interfaz de usuario.

En las siguientes ilustraciones se muestra cómo se procesa una etiqueta div con radio de borde y repetición de degradado en el antiguo Apollo Webkit y después de la integración con CEF.



Div con radio de borde procesado con el Apollo WebKit antiguo. El radio de borde no se aplica porque no se admitía.



Div con radio de borde procesado en la Vista en vivo después de la integración con CEF. Se aplica el radio de borde.

Inspeccionar

El nuevo modo de inspección coincide con la inspección de Google Chrome. El “margen” se marca en amarillo y el “relleno” en morado.

Aparece un conjunto de reglas horizontal y vertical al pasar el ratón por los elementos. Las reglas aparecen arriba/abajo y a la izquierda/derecha, en función de la posición del elemento. Las reglas muestran el valor de las propiedades de margen, relleno, anchura y borde aplicadas al elemento.

Además, aparece la siguiente información sobre la herramienta:

- El nombre del elemento (por ejemplo, `div`)
- Clase CSS o ID, si se ha definido.
- La dimensión del elemento. El número mostrado es la suma de la anchura, el relleno y los bordes aplicados al elemento.

Códec

Vídeo	Audio
Theora	mp3
h264	wav
ogg	Vorbis
ogv	pcm-u8
mp4	pcm_s16le
mov	pcm_s24le

Compatibilidad con ventanas emergentes

Con la integración con CEF, Dreamweaver ahora puede procesar elementos de formulario HTML5 como mes, día, y hora. Al hacer clic en estos controles, Dreamweaver muestra ahora menús emergentes que puede usar para seleccionar el parámetro requerido.



Ventana emergente de calendario



Seleccione la lista Elementos de formulario

Páginas de cuadrícula fluida

Cuando se desactivan las guías de diseño de FG, Vista en vivo usa CEF WebKit para el procesamiento. Las páginas de cuadrícula fluida en la Vista en vivo con guías de diseño de FG activadas siguen utilizando el Apollo WebKit antiguo para el procesamiento. Funciones de Vista en vivo como Navegación (barra de dirección), Modo de inspección y Código en vivo solo están disponibles en el modo CEF.



Barra de herramientas Documento para una página de cuadrícula fluida con cuadrículas fluidas activadas (Vista en vivo de Apollo)



Barra de herramientas Documento para una página de cuadrícula fluida con cuadrículas fluidas desactivadas (Vista en vivo de CEF)

Cadenas de error

La aparición de cadenas de error en Dreamweaver es ahora igual que en Google Chrome.



Mensajes de error

Zoom/desplazamiento

La interfaz de usuario para barras de desplazamiento es diferente en la Vista en vivo y la vista Diseño.

El comportamiento de Zoom en Dreamweaver cambia con la integración con CEF. Anteriormente, el Zoom se realizaba por ficha, mientras que ahora, en la vista en vivo de CEF, el Zoom es por página.

Escenario 1: Supongamos que aplica un Zoom del 300 % a una página en la Vista en vivo. Después abre la misma página desde una ficha distinta (siga los vínculos hasta llegar a esta página). A continuación:

- En CEF, la página conserva el zoom del 300 %
- En Apollo (versión anterior), la página se procesa con el zoom predeterminado del 100 %

Escenario 2: Supongamos que aplica un zoom del 50 % a una página en una ficha (Vista en vivo). Después se desplaza a otra página en la misma ficha. A continuación:

- En CEF, otras páginas se abren con el zoom predeterminado del 100 %
- En Apollo, todas las páginas a las que navegue desde esta ficha conservan el 50 % de zoom

Ir al principio

Cambios arquitectónicos

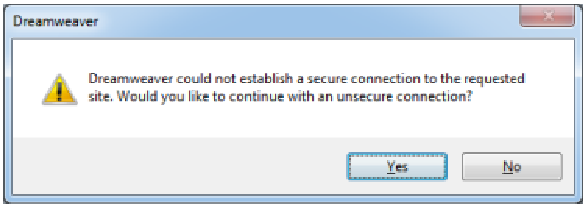
Navegador de código

El Navegador de código analiza el documento y enumera todos los estilos aplicables al elemento ejecutado. Utiliza el control del navegador para procesar el contenido. Cuando pasa el ratón por cualquiera de los selectores, todas las propiedades CSS asociadas se muestran como

información sobre herramientas. Al hacer clic en un selector, el punto de inserción se lleva al código correspondiente.

Certificado SSL

Al intentar navegar a un sitio seguro (https) cuyo certificado no se reconoce, aparece el cuadro de diálogo de confirmación del certificado SSL.



Conexión segura - cuadro de diálogo de confirmación

Otros

Las siguientes funciones se ven afectadas debido a la integración con CEF:

- Archivos relacionados dinámicamente
- CSS externa
- Sincronización de la Vista en vivo y la vista de código
- Navegación
- Opciones de Vista en vivo ("Seguir vínculos", "Seguir vínculos continuamente", "Utilizar servidor de prueba para origen de documentos", "Desactivar JavaScript", "Congelar JavaScript")
- Puerto de visualización
- Atributo de destino para vínculos
- Menú contextual (las opciones Seguir vínculo y Desactivar plug-ins se eliminan del menú contextual de un vínculo)

Nota: Debido a la integración de CEF, la forma en que usa <mm:browsercontrol> al desarrollar extensiones requiere un cambio. Consulte este artículo para obtener información detallada.

Administración del sitio

Sitios de Dreamweaver

[¿Qué es un “sitio de Dreamweaver”?](#)

[Aspectos básicos de la estructura de carpetas locales y remotas](#)

Un sitio de Adobe® Dreamweaver® es el conjunto de archivos y activos del sitio Web. Puede crear páginas Web en su equipo, cargarlas en un servidor Web y mantener el sitio mediante la transferencia de archivos actualizados una vez guardados. También puede editar y mantener sitios Web que no se hayan creado con Dreamweaver.

Volver al principio

¿Qué es un “sitio de Dreamweaver”?

En Dreamweaver, el término “sitio” se emplea para referirse a una ubicación de almacenamiento local o remota de los documentos que pertenecen a un sitio Web. Un sitio de Dreamweaver permite organizar y administrar todos los documentos Web, cargar el sitio en un servidor Web, controlar y mantener vínculos y administrar y compartir archivos. Para aprovechar al máximo las funciones de Dreamweaver, debe definir un sitio.

Nota: Para definir un sitio de Dreamweaver, sólo tiene que configurar una carpeta local. Sin embargo, para transferir archivos a un servidor Web o desarrollar aplicaciones Web, también debe añadir datos para un sitio remoto y un servidor de prueba.

Un sitio de Dreamweaver consta de un máximo de tres partes o carpetas, según el entorno de desarrollo y el tipo de sitio Web que se desarrolle:

Carpeta raíz local Almacena los archivos con los que está trabajando. Dreamweaver se refiere a esta carpeta como el “sitio local”. Esta carpeta suele encontrarse en el equipo local, pero también se puede encontrar en un servidor de red.

Carpeta remota Almacena los archivos para pruebas, producción, colaboración, etc. Dreamweaver se refiere a esta carpeta como el “sitio remoto” en el panel Archivos. En general, la carpeta remota suele colocarse en el equipo donde se ejecuta el servidor Web. La carpeta remota incluye los archivos a los que los usuarios acceden en Internet.

Las carpetas locales y remotas permiten transferir archivos entre el disco duro local y el servidor Web, lo cual facilita la administración de los archivos en los sitios de Dreamweaver. Se trabaja en archivos en la carpeta local y se publican en la carpeta remota cuando se desea que otras personas los puedan ver.

Carpeta de servidor de prueba La carpeta en la que Dreamweaver procesa páginas dinámicas.

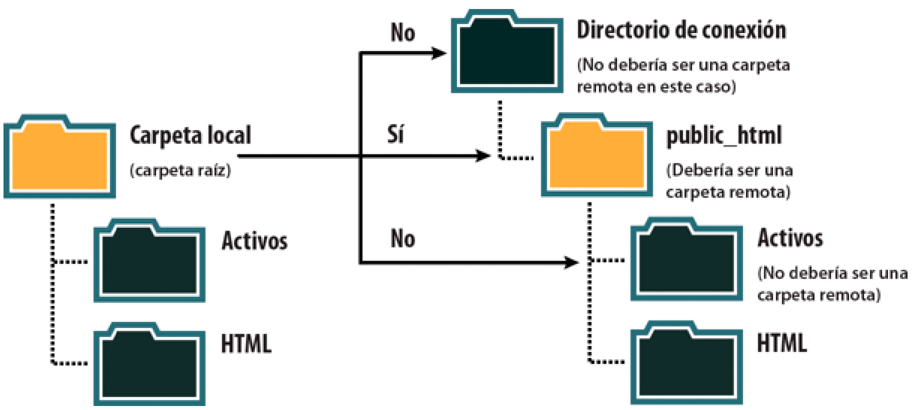
Para un tutorial sobre la definición de un sitio de Dreamweaver, consulte www.adobe.com/go/learn_dw_comm08_es.

Volver al principio

Aspectos básicos de la estructura de carpetas locales y remotas

Cuando desee utilizar Dreamweaver para conectar con una carpeta remota, deberá especificar la carpeta remota en la categoría Servidores del cuadro de diálogo Configuración del sitio. La carpeta remota que especifique (también conocida como “directorio del servidor”) deberá corresponder a la carpeta raíz local del sitio de Dreamweaver. (La carpeta raíz local es la carpeta de nivel superior del sitio de Dreamweaver.) Las carpetas remotas, al igual que las carpetas locales, pueden tener cualquier nombre, aunque los proveedores de acceso a Internet (ISP) suelen denominar las carpetas remotas de nivel superior para cuentas de usuarios individuales public_html, pub_html o algo similar. Si es usted el responsable de su propio servidor remoto y puede asignar a la carpeta remota el nombre que desee, es recomendable que asigne el mismo nombre a la carpeta raíz local y la carpeta remota.

El siguiente ejemplo muestra una carpeta raíz local de ejemplo a la izquierda y una carpeta remota de ejemplo a la derecha. La carpeta raíz local del equipo local está asignada directamente a la carpeta remota del servidor Web, en lugar de a una subcarpeta de la carpeta remota o a una carpeta que se encuentre por encima de la carpeta remota en la estructura de directorios.



Nota: El ejemplo anterior muestra una carpeta raíz local en el equipo local y una carpeta remota de nivel superior en el servidor Web remoto. Sin embargo, si mantiene varios sitios de Dreamweaver en su equipo local, necesitará el mismo número de carpetas remotas en el servidor remoto. En este caso, el ejemplo anterior no resultaría aplicable, ya que debería crear carpetas remotas diferentes dentro de la carpeta public_html y luego las asignarlas a las correspondientes carpetas raíz locales del equipo local.

Al establecer inicialmente una conexión remota, la carpeta remota del servidor Web suele estar vacía. Posteriormente, al utilizar Dreamweaver para cargar todos los archivos de la carpeta raíz local, la carpeta remota se llena con todos los archivos Web. La estructura de directorios de la carpeta remota y la carpeta raíz local siempre debe ser la misma. (Es decir, siempre debe existir una correspondencia uno a uno entre los archivos y carpetas de la carpeta raíz local y los archivos y carpetas de la carpeta remota.) Si la estructura de la carpeta remota no coincide con la de la carpeta raíz local, Dreamweaver cargará los archivos en un lugar incorrecto y los visitantes del sitio no podrán verlos. Además, las rutas de imágenes y vínculos pueden romperse fácilmente cuando las estructuras de carpetas y archivos no están sincronizadas.

La carpeta remota deberá haberse creado antes de que Dreamweaver intente conectar con ella. Si no dispone de una carpeta designada como carpeta remota en el servidor Web, créela o pida al administrador del servidor del ISP que la cree.

Acerca de los sitios dinámicos

Antes de empezar a crear páginas Web dinámicas, hay diversos preparativos que deben realizarse, entre ellos la configuración de un servidor de aplicaciones Web y la conexión de una base de datos para aplicaciones ColdFusion, ASP y PHP. Adobe Dreamweaver gestiona las conexiones de las bases de datos de forma diferente en función de la tecnología del servidor.

Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Configuración de una versión local del sitio

Para configurar una versión local del sitio, lo único que tiene que hacer es especificar la carpeta local en la que almacenará todos los archivos del sitio. La carpeta local puede encontrarse en el equipo local o en un servidor de red. El cuadro de diálogo Administrar sitios de Dreamweaver permite configurar varios sitios y administrarlos.

1. Identifique o cree en su equipo la carpeta en la que desea almacenar la versión local de los archivos del sitio. (La carpeta puede encontrarse en cualquier lugar del equipo). Deberá especificar esta carpeta como su sitio local en Dreamweaver.
2. En Dreamweaver, elija Sitio > Nuevo sitio.
3. En el cuadro de diálogo Configuración del sitio, asegúrese de que la categoría Sitio está seleccionada. (Debería estar seleccionada de manera predeterminada).
4. En el cuadro de texto Nombre del sitio, introduzca un nombre para el sitio. Este nombre aparece en el panel Archivos y en el cuadro de diálogo Administrar sitios; no aparece en el navegador.
5. En el cuadro de texto Carpeta del sitio local, especifique la carpeta que ha identificado en el paso uno (la carpeta del equipo en la que desea guardar la versión local de los archivos del sitio. Puede hacer clic en el icono de carpeta situado a la derecha del cuadro de texto para ir a la carpeta.
6. Haga clic en Guardar para cerrar el cuadro de diálogo Configuración del sitio. Ahora puede comenzar a trabajar en los archivos locales del sitio en Dreamweaver.

Cuando esté listo, podrá rellenar el resto de categorías del cuadro de diálogo Configuración del sitio, incluida la categoría Servidores, en la que podrá especificar una carpeta remota del servidor remoto.

Para ver un tutorial en vídeo sobre la configuración de un nuevo sitio de Dreamweaver, haga clic aquí.

Conexión con un servidor remoto

Un servidor remoto (que a menudo se conoce como servidor web) es el lugar donde se publican los archivos del sitio para que los usuarios puedan verlos en línea. El servidor remoto es simplemente otro equipo como su equipo local que contiene un conjunto de archivos y carpetas. Por ejemplo, un servidor FTP o un servidor WebDAV.

Se especificará una carpeta para el sitio en el servidor remoto, del mismo modo que se especificó una carpeta para el sitio local en el equipo local. Dreamweaver hace referencia a la carpeta remota especificada como su sitio remoto.

Al configurar una carpeta remota, un método de conexión para que Dreamweaver cargue y descargue archivos del servidor Web. El método de conexión más típico es FTP, pero Dreamweaver también admite los métodos de conexión local/red, FTPS, SFTP, WebDav y RDS. Si no sabe qué método de conexión usar, pregunte a su ISP o al administrador del servidor.

Nota: *Dreamweaver también admite conexiones con servidores aptos para IPv6. Entre los tipos de conexión admitidos figuran FTP, SFTP, WebDav y RDS. Para obtener más información, consulte www.ipv6.org/.*

Consulte también

- Tutorial en vídeo: Configuración de los datos de inicio de sesión del servidor
- Configuración de un servidor de prueba
- Obtención y colocación de archivos en el servidor
- Desprotección y protección de archivos

Ir al principio

Especificación de un método de conexión

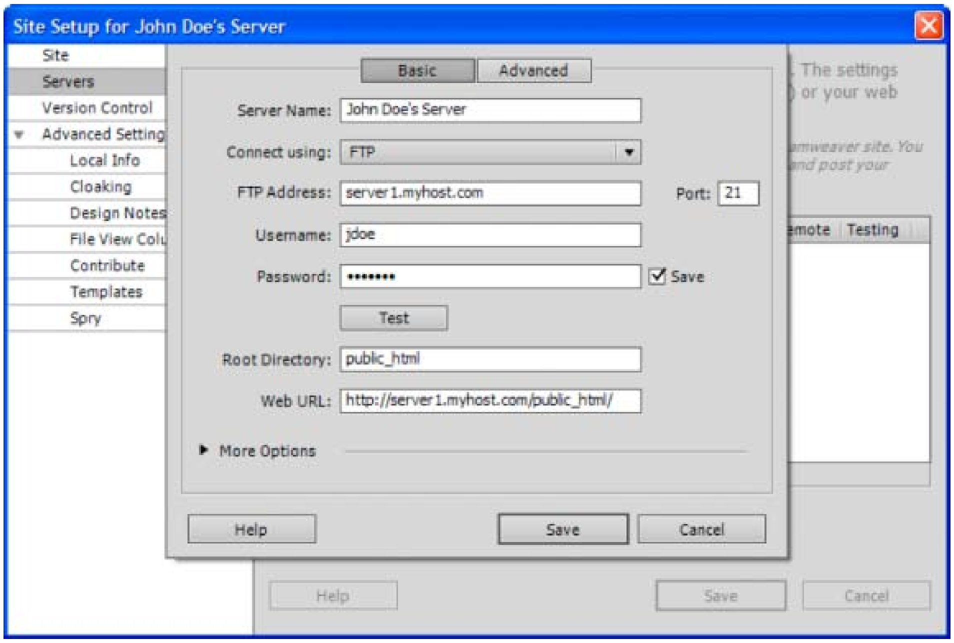
Conexiones FTP

Utilice este parámetro si se conecta a su servidor Web a través de FTP.

Nota: Business Catalyst solo admite SFTP. Si utiliza Business Catalyst, consulte la sección sobre conexiones SFTP en esta página.

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Haga clic en Nuevo para configurar un nuevo sitio, o bien seleccione un sitio de Dreamweaver ya existente y haga clic en el icono Editar.
3. En el cuadro de diálogo Configuración del sitio, seleccione la categoría Servidores y proceda de una de las siguiente formas:
   - Haga clic en el botón Añadir nuevo servidor para añadir un nuevo servidor.
   - Seleccione un servidor existente y haga clic en el botón Editar servidor existente.

En la siguiente ilustración se muestra la pantalla Básicas de la categoría Servidores con los campos de texto ya rellenos.



Pantalla Básicas de la categoría Servidor, cuadro de diálogo Configuración del sitio.

4. En el cuadro de texto Nombre de servidor, especifique un nombre para el nuevo servidor. Puede elegir el nombre que desee.
5. Seleccione FTP en el menú emergente Conectar usando.
6. En el cuadro de texto Dirección FTP, introduzca la dirección del servidor FTP donde se cargan los archivos del sitio Web.

   La dirección FTP es la dirección de Internet completa de un sistema informático, como ftp.mindspring.com. Introduzca la dirección completa sin texto adicional. En particular, no debe añadir un nombre de protocolo delante de la dirección.

   Si no conoce la dirección FTP, consulte a su proveedor de servicios de Internet.

   Nota: *El puerto 21 es el puerto predeterminado para la recepción de conexiones FTP. Puede cambiar el número de puerto predeterminado editando el cuadro de texto situado a la derecha. El resultado al guardar la configuración es que se añaden dos puntos y el nuevo número de puerto a la dirección FTP (por ejemplo, ftp.mindspring.com:29).*
7. En los cuadros de texto Nombre de usuario y Contraseña, introduzca el nombre de usuario y la contraseña que se deben utilizar para conectar al servidor FTP.
8. Haga clic en Prueba para comprobar la dirección FTP, el nombre de usuario y la contraseña.

   Nota: *El administrador del sistema de la empresa que aloje el sitio deberá proporcionarle la dirección FTP, el nombre de usuario y la contraseña. Nadie más tendrá acceso a esta información. Introduzca la información exactamente como el administrador del sistema se la haya proporcionado.*
9. Dreamweaver guarda la contraseña de forma predeterminada. Desactive la opción Guardar si prefiere que Dreamweaver le solicite la contraseña cada vez que conecte con el servidor remoto.
10. En el cuadro de texto Directorio raíz, introduzca el directorio (la carpeta) del servidor remoto donde se almacenan los documentos visibles para los visitantes.

    Si no está seguro de lo que debe especificar como directorio raíz, póngase en contacto con el administrador del servidor o deje en blanco el cuadro de texto. En algunos

servidores, el directorio raíz es el directorio con el que se conecta en primer lugar a través de FTP. Para averiguar si es así, conecte con el servidor. Si en la vista Archivos remotos del panel Archivos aparece una carpeta con un nombre del tipo public_html, www o su nombre de conexión, probablemente ese sea el directorio que debe introducir en el cuadro de texto Directorio raíz.

11. En el cuadro de texto URL Web, introduzca el URL del sitio Web (por ejemplo , http://www.mysite.com). Dreamweaver utiliza el URL Web para crear los vínculos relativos a la raíz del sitio y para comprobar los vínculos cuando se utiliza el verificador de vínculos.

    Para obtener una explicación más detallada de esta opción, consulte Categoría Configuración avanzada.

12. Expanda la sección Más opciones si aún necesita configurar más opciones.

13. Seleccione Utilizar FTP pasivo si la configuración del firewall requiere el uso de FTP pasivo.

    El uso de FTP pasivo permite al software local configurar la conexión FTP en lugar de solicitarlo al servidor remoto. Si no sabe con seguridad si utiliza FTP pasivo, consúltelo con el administrador de su sistema o pruebe a activar o desactivar la opción Utilizar FTP pasivo.

    Para obtener más información, consulte la nota técnica 15220 en el sitio Web de Adobe en www.adobe.com/go/tn_15220_es.

14. Seleccione Utilizar el modo de transferencia IPv6 si utiliza un servidor FTP con capacidad IPv6.

    Con la implementación de la versión 6 del protocolo de Internet (IPv6), EPRT y EPSV han sustituido a los comandos PORT y PASV de FTP respectivamente. Por consiguiente, si intenta conectar con un servidor FTP apto para IPv6, deberá utilizar los comandos pasivo extendido (EPSV) y activo extendido (EPRT) en las conexiones de datos.

    Para obtener más información, consulte www.ipv6.org/.

15. Seleccione Utilizar Proxy si desea especificar un host proxy o un puerto proxy.

    Para obtener más información, haga clic en el vínculo para acceder al cuadro de diálogo Preferencias y luego haga clic en el botón Ayuda de la categoría Sitio del cuadro de diálogo Preferencias.

16. Haga clic en Guardar para cerrar la pantalla Básicas. Seguidamente, en la categoría Servidores, especifique si el servidor que acaba de añadir o editar es un servidor remoto, un servidor de prueba o ambas cosas.

Para obtener ayuda con la solución de problemas de conectividad FTP, consulte la nota técnica kb405912 en el sitio Web de Adobe en www.adobe.com/go/kb405912.

Conexiones SFTP

Use FTP seguro (SFTP) si la configuración del servidor o del firewall requiere el uso de FTP seguro. SFTP utiliza cifrado y claves de identificación para garantizar la seguridad de la conexión con el servidor remoto o de prueba.

Nota: *El servidor debe ejecutar un servicio SFTP para que pueda seleccionar esta opción. Si no sabe si su servidor ejecuta SFTP, póngase en contacto con el administrador de su sistema.*

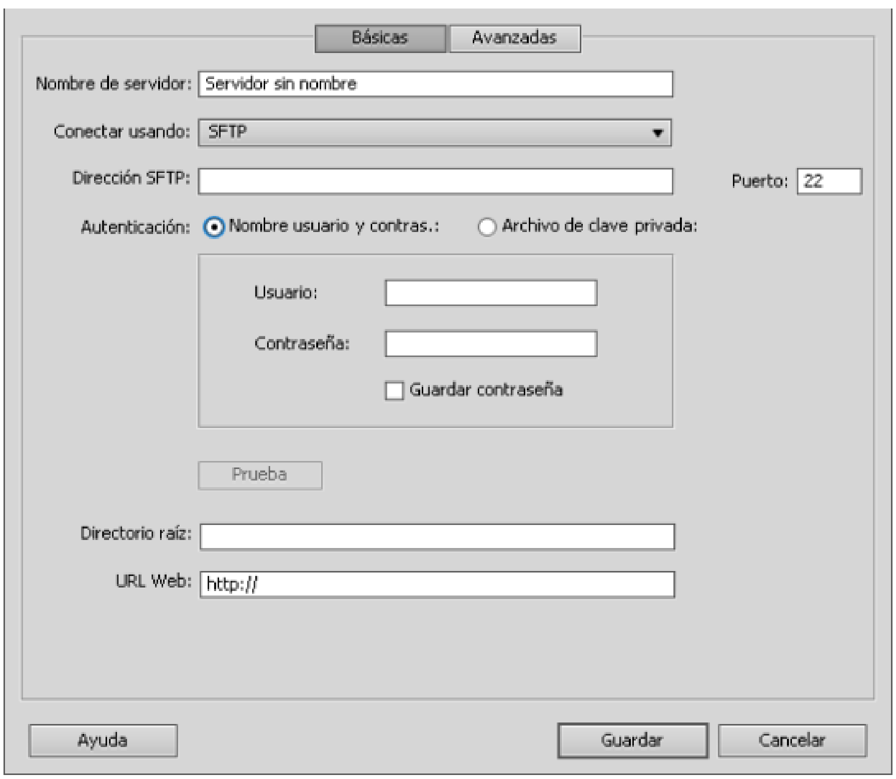
Ahora puede autenticar conexiones en un servidor SFTP con una "clave de identidad" (con o sin frase de contraseña).

Dreamweaver solo admite archivos de clave OpenSSH.

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Haga clic en Nuevo para configurar un nuevo sitio, o bien seleccione un sitio de Dreamweaver ya existente y haga clic en Editar.
3. En el cuadro de diálogo Configuración del sitio, seleccione la categoría Servidores y proceda de una de las siguiente formas:
    - Haga clic en el botón Añadir nuevo servidor para añadir un nuevo servidor.
    - Seleccione un servidor existente y haga clic en el botón Editar servidor existente.
4. En el cuadro de texto Nombre de servidor, especifique un nombre para el nuevo servidor. Puede elegir el nombre que desee.
5. Seleccione SFTP en el menú emergente Conectar usando.
6. Especifique las demás opciones en el cuadro de diálogo basándose en uno de los escenarios aplicables que le presentamos a continuación:
    - Escenario 1: no tiene clave, pero sí un nombre de usuario y una contraseña
    - Escenario 2: tiene una clave que no necesita frase de contraseña
    - Escenario 3: tiene una clave que necesita una frase de contraseña

Escenario 1

No tiene una clave y desea establecer una conexión SFTP utilizando únicamente las credenciales: combinación de nombre de usuario y contraseña. En este caso, utilice el método de autenticación "Nombre de usuario y contraseña".



Configuración de sitio con conexión SFTP: nombre de usuario y contraseña

1. Introduzca un nombre descriptivo para el servidor.
2. En la lista Conectar, haga clic en SFTP e introduzca una dirección y un puerto SFTP válidos.

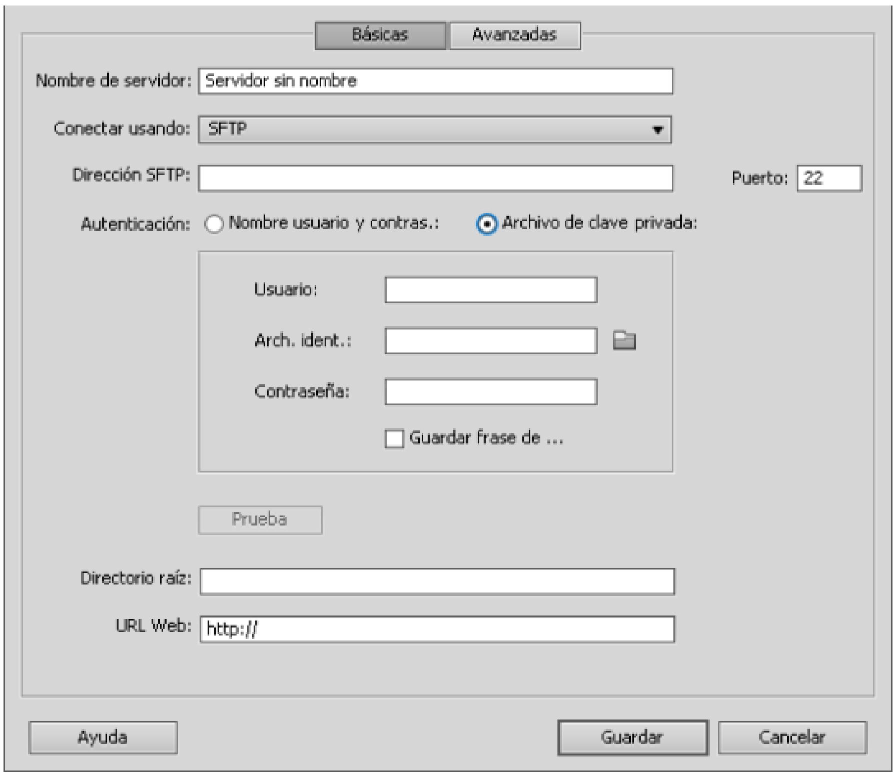
3. Para el método de autenticación, haga clic en Nombre de usuario y contraseña, y proporcione el nombre de usuario y la contraseña.

   Para comprobar la conexión, haga clic en Prueba.

4. Introduzca un directorio raíz válido.
5. Introduzca un URL Web válido.
6. Haga clic en Guardar.

Escenario 2

Tiene una clave que no requiere frase de contraseña. Asimismo, desea establecer una conexión SFTP mediante la combinación de nombre de usuario y archivo de identidad. En este caso, utilice el método de autenticación “Archivo de clave privada”.



Configuración del sitio con conexión SFTP: archivo de identidad

1. Introduzca un nombre descriptivo para el servidor.
2. En la lista Conectar, haga clic en SFTP e introduzca una dirección y un puerto SFTP válidos.
3. Para el método de autenticación, haga clic en Archivo de clave privada y proporcione los datos siguientes:
   - Nombre del usuario.
   - Un archivo de identidad válido.
   - Deje la frase de contraseña en blanco y seleccione Guardar frase de contraseña.

   Nota: *Dreamweaver solo admite archivos de clave OpenSSH.*

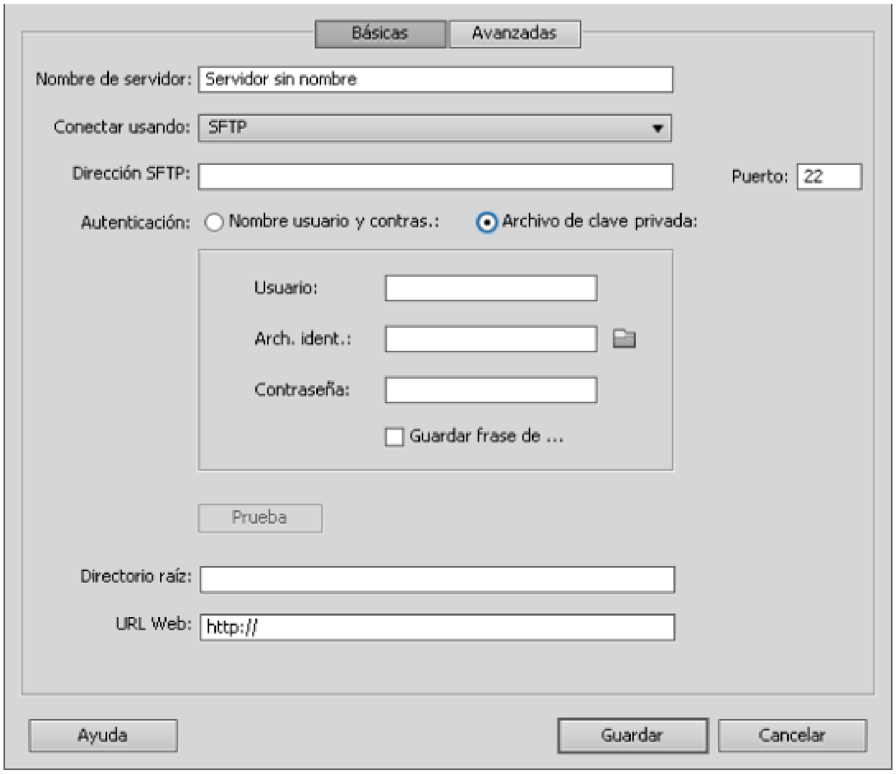
   Para comprobar la conexión, haga clic en Prueba.

4. Introduzca un directorio raíz válido.

5. Introduzca un URL Web válido.
6. Haga clic en Guardar.

Escenario 3

Tiene una clave que **requiere** una frase de contraseña. Asimismo, desea establecer una conexión SFTP mediante la combinación de nombre de usuario, archivo de identidad y la frase de contraseña de la clave. En este caso, utilice el método de autenticación “Archivo de clave privada”.



Configuración del sitio con conexión SFTP: archivo de identidad y frase de contraseña

1. Introduzca un nombre descriptivo para el servidor.
2. En la lista Conectar, haga clic en SFTP e introduzca una dirección y un puerto SFTP válidos.
3. Para el método de autenticación, haga clic en Archivo de clave privada y proporcione los datos siguientes:
   - Nombre del usuario.
   - Un archivo de identidad válido
   - Frase de contraseña del archivo de identidad

   Nota: *Dreamweaver solo admite archivos de clave OpenSSH.*

   Para comprobar la conexión, haga clic en Prueba.
4. Introduzca un directorio raíz válido.
5. Introduzca un URL Web válido.
6. Haga clic en Guardar.

Nota: *el puerto 22 es el puerto predeterminado para la recepción de conexiones SFTP.*

El resto de las opciones son las mismas que para las conexiones FTP. Consulte la sección anterior para obtener más información.

Conexiones FTPS

FTPS (FTP sobre SSL) proporciona compatibilidad con encriptación y autenticación, en comparación con SFTP, que ofrece solo encriptación.

Cuando se utiliza FTPS para transferir datos, puede optar por codificar sus credenciales y los datos que se transmiten al servidor. Además, puede optar por autenticar las credenciales del servidor y las conexiones. Las credenciales de un servidor se validan comparándolas con el conjunto actual de certificados de confianza de servidor de AC en la base de datos de Dreamweaver. Las autoridades de certificación (AC), que incluyen empresas como VeriSign, Thawte, etc., emiten certificados de servidor firmados digitalmente.

Nota: *Este procedimiento describe opciones específicas de FTPS. Para obtener más información sobre opciones de FTP normal, consulte la sección anterior.*

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Haga clic en Nuevo para configurar un nuevo sitio, o bien seleccione un sitio de Dreamweaver ya existente y haga clic en Editar.
3. En el cuadro de diálogo Configuración del sitio, seleccione la categoría Servidores y proceda de una de las siguiente formas:
    - Haga clic en el botón "+" (Añadir nuevo servidor) para añadir un nuevo servidor.
    - Seleccione un servidor existente y haga clic en el botón Editar servidor existente.
4. En Nombre de servidor, especifique un nombre para el nuevo servidor.
5. En Conectar usando, seleccione una de las opciones siguientes en función de sus necesidades.

    FTP sobre SSL/TLS (encriptación implícita) El servidor pone fin a la conexión si no se recibe la solicitud de seguridad.

    FTP sobre SSL/TLS (encriptación explícita) Si el cliente no solicita seguridad, el servidor puede optar por continuar con una transacción no segura o por rechazar/limitar la conexión.

6. En Autenticación, elija una de las siguientes opciones:

    Ninguno Se muestran las credenciales del servidor, firmadas o autofirmadas. Si acepta las credenciales del servidor, el certificado se añade a un almacén de certificados, `trustedSites.db`, en Dreamweaver. Cuando vuelva a conectar con el mismo servidor, Dreamweaver conectará directamente con el servidor.

    Nota*: si las credenciales de un certificado autofirmado han cambiado en el servidor, se le pedirá que acepte las nuevas credenciales.*

    De confianza El certificado se valida con el conjunto actual de certificados de servidor AC de confianza en la base de datos de Dreamweaver. La lista de servidores de confianza se almacena en el archivo `cacerts.pem`.

    Nota*: aparece un mensaje de error si selecciona Servidor de confianza y conecta con un servidor con un certificado autofirmado.*

7. Expanda la sección Más opciones para establecer más opciones.

    Cifrar solo el canal de comandos Seleccione esta opción si desea encriptar solo los comandos que se transmiten. Utilice esta opción si los datos que se transmiten ya están

encriptados o si no contienen información sensible.

Encriptar solo nombre de usuario y contraseña Seleccione esta opción si desea encriptar solo su nombre de usuario y contraseña.

8. Haga clic en Guardar para cerrar la pantalla Básicas. Seguidamente, en la categoría Servidores, especifique si el servidor que ha añadido o editado es un servidor remoto, un servidor de prueba o ambas cosas.

Para obtener ayuda con la solución de problemas de conectividad FTP, consulte la nota técnica kb405912 en el sitio Web de Adobe en www.adobe.com/go/kb405912.

Conexiones locales o de red

Utilice esta configuración para conectar con una carpeta de red o si está almacenando archivos o ejecutando el servidor de prueba en el equipo local.

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Haga clic en Nuevo para configurar un nuevo sitio, o bien seleccione un sitio de Dreamweaver ya existente y haga clic en Editar.
3. En el cuadro de diálogo Configuración del sitio, seleccione la categoría Servidores y proceda de una de las siguiente formas:
    - Haga clic en el botón Añadir nuevo servidor para añadir un nuevo servidor.
    - Seleccione un servidor existente y haga clic en el botón Editar servidor existente.
4. En el cuadro de texto Nombre de servidor, especifique un nombre para el nuevo servidor. Puede elegir el nombre que desee.
5. Seleccione Local/Red en el menú emergente Conectar usando.
6. Haga clic en el icono de carpeta junto al cuadro de texto Carpeta del servidor para buscar y seleccionar la carpeta donde se almacenan los archivos del sitio.
7. En el cuadro de texto URL Web, introduzca el URL del sitio Web (por ejemplo , http://www.mysite.com). Dreamweaver utiliza el URL Web para crear los vínculos relativos a la raíz del sitio y para comprobar los vínculos cuando se utiliza el verificador de vínculos.

    Para obtener una explicación más detallada de esta opción, consulte Categoría Configuración avanzada.
8. Haga clic en Guardar para cerrar la pantalla Básicas. Seguidamente, en la categoría Servidores, especifique si el servidor que acaba de añadir o editar es un servidor remoto, un servidor de prueba o ambas cosas.

Conexiones WebDAV

Utilice esta configuración si conecta con el servidor Web mediante el protocolo WebDAV (Web-based Distributed Authoring and Versioning: creación y control de versiones distribuido basado en la Web).

Para este método de conexión, es necesario disponer de un servidor que admita este protocolo, como Microsoft Internet Information Server (IIS) 5.0 o una instalación debidamente configurada de un servidor Web Apache.

***Nota**: si selecciona WebDAV como método de conexión y utiliza Dreamweaver en un entorno multiusuario, deberá asegurarse también de que todos los usuarios seleccionen WebDAV como método de conexión. Si algunos usuarios seleccionan WebDAV y otros seleccionan otros métodos de conexión (FTP, por ejemplo), la función de desprotección/protección de Dreamweaver no funcionará de la forma esperada, ya que WebDAV*

utiliza su propio sistema de bloqueo.

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Haga clic en Nuevo para configurar un nuevo sitio, o bien seleccione un sitio de Dreamweaver ya existente y haga clic en Editar.
3. En el cuadro de diálogo Configuración del sitio, seleccione la categoría Servidores y proceda de una de las siguiente formas:
   - Haga clic en el botón Añadir nuevo servidor para añadir un nuevo servidor.
   - Seleccione un servidor existente y haga clic en el botón Editar servidor existente.
4. En el cuadro de texto Nombre de servidor, especifique un nombre para el nuevo servidor. Puede elegir el nombre que desee.
5. Seleccione WebDAV en el menú emergente Conectar usando.
6. En URL, introduzca el URL completo para acceder al directorio del servidor WebDAV al que desea conectarse.

   Este URL incluye el protocolo, puerto y directorio (si no se trata del directorio raíz). Por ejemplo, http://webdav.mydomain.net/mysite.
7. Introduzca su nombre de usuario y su contraseña.

   Esta información se utiliza para la autenticación en el servidor y no está relacionada con Dreamweaver. Si no está seguro de su nombre de usuario y contraseña, consulte al administrador del sistema o webmaster.
8. Haga clic en Prueba para comprobar la configuración de conexión.
9. Seleccione la opción Guardar si desea que Dreamweaver recuerde la contraseña cada vez que inicie una sesión.
10. En el cuadro de texto URL Web, introduzca el URL del sitio Web (por ejemplo , http://www.mysite.com). Dreamweaver utiliza el URL Web para crear los vínculos relativos a la raíz del sitio y para comprobar los vínculos cuando se utiliza el verificador de vínculos.

    Para obtener una explicación más detallada de esta opción, consulte Categoría Configuración avanzada.
11. Haga clic en Guardar para cerrar la pantalla Básicas. Seguidamente, en la categoría Servidores, especifique si el servidor que acaba de añadir o editar es un servidor remoto, un servidor de prueba o ambas cosas.

Conexiones RDS

Utilice esta configuración si conecta con el servidor Web mediante RDS (Remote Development Services: servicios de desarrollo remoto). Para este método de conexión, el servidor remoto debe encontrarse en un sistema que disponga de Adobe® ColdFusion®.

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Haga clic en Nuevo para configurar un nuevo sitio, o bien seleccione un sitio de Dreamweaver ya existente y haga clic en Editar.
3. En el cuadro de diálogo Configuración del sitio, seleccione la categoría Servidores y proceda de una de las siguiente formas:
   - Haga clic en el botón Añadir nuevo servidor para añadir un nuevo servidor.
   - Seleccione un servidor existente y haga clic en el botón Editar servidor existente.
4. En el cuadro de texto Nombre de servidor, especifique un nombre para el nuevo servidor. Puede elegir el nombre que desee.

5. Seleccione RDS en el menú emergente Conectar usando.
6. Haga clic en el botón Configuración y proporcione la siguiente información en el cuadro de diálogo Configurar servidor RDS:
   - Introduzca el nombre del servidor donde está instalado el servidor Web.
   - Es probable que el nombre del servidor sea una dirección IP o un URL. Si no está seguro, consulte al administrador.
   - Introduzca el número del puerto al que se conecta.
   - Introduzca la carpeta raíz remota como directorio del servidor.
   - Por ejemplo, c:\inetpub\wwwroot\myHostDir\.
   - Introduzca su nombre de usuario y su contraseña de RDS.

   Nota: *Es posible que no aparezcan estas opciones si ha definido el nombre de usuario y la contraseña en los parámetros de seguridad de ColdFusion Administrator.*

   - Seleccione la opción Guardar si desea que Dreamweaver recuerde la configuración.
7. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Configurar servidor RDS.
8. En el cuadro de texto URL Web, introduzca el URL del sitio Web (por ejemplo , http://www.mysite.com). Dreamweaver utiliza el URL Web para crear los vínculos relativos a la raíz del sitio y para comprobar los vínculos cuando se utiliza el verificador de vínculos.

   Para obtener una explicación más detallada de esta opción, consulte Categoría Configuración avanzada.
9. Haga clic en Guardar para cerrar la pantalla Básicas. Seguidamente, en la categoría Servidores, especifique si el servidor que acaba de añadir o editar es un servidor remoto, un servidor de prueba o ambas cosas.

Conexiones de Microsoft Visual SourceSafe

A partir de Dreamweaver CS5, no se proporciona compatibilidad con Microsoft Visual SourceSafe.

Ir al principio

Configuración de opciones de servidor avanzadas

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Haga clic en Nuevo para configurar un nuevo sitio, o bien seleccione un sitio de Dreamweaver ya existente y haga clic en Editar.
3. En el cuadro de diálogo Configuración del sitio, seleccione la categoría Servidores y proceda de una de las siguiente formas:
   - Haga clic en el botón Añadir nuevo servidor para añadir un nuevo servidor.
   - Seleccione un servidor existente y haga clic en el botón Editar servidor existente.
4. Especifique las opciones Básicas que sean necesarias y luego haga clic en el botón Avanzadas.
5. Seleccione Mantener información de sincronización si desea sincronizar automáticamente los archivos locales y remotos. Esta opción está seleccionada de forma predeterminada.
6. Seleccione Cargar archivos en el servidor automáticamente al guardar si quiere que

Dreamweaver cargue el archivo en el sitio remoto al guardarlo.

7. Seleccione Activar protección del sitio si desea activar el sistema de protección y desprotección.

8. Si utiliza un servidor de prueba, seleccione un modelo de servidor del menú emergente Modelo de servidor. Para obtener más información, consulte Configuración de un servidor de prueba.

Ir al principio

Conexión o desconexión de una carpeta remota con acceso de red

- No es necesario conectarse a la carpeta remota; estará siempre conectado. Haga clic en el botón Actualizar para ver los archivos remotos.

Ir al principio

Conexión o desconexión de una carpeta remota con acceso FTP

- En el panel Archivos:
  - Para establecer la conexión, haga clic en Conectar al servidor remoto en la barra de herramientas.
  - Para interrumpir la conexión, haga clic en Desconectar en la barra de herramientas.

Ir al principio

Solución de problemas de configuración de carpetas remotas

En la siguiente lista se ofrece información sobre algunos problemas habituales que pueden surgir al configurar una carpeta remota y cómo solucionarlos.

Existe una extensa nota técnica que ofrece información específica sobre la solución de problemas de FTP en el sitio Web de Adobe en www.adobe.com/go/kb405912.

- Es posible que la implementación FTP de Dreamweaver no funcione correctamente con algunos servidores proxy, firewalls multinivel y otras formas de acceso indirecto al servidor. Si surgen problemas con el acceso FTP, solicite ayuda al administrador del sistema local.
- Para la implementación FTP de Dreamweaver, debe conectar con la carpeta raíz del sistema remoto. Asegúrese de indicar la carpeta raíz del sistema remoto como el directorio del servidor. Si ha especificado el directorio del servidor utilizando una sola barra inclinada (/), es posible que tenga que especificar una ruta relativa desde el directorio al que está conectándose y la carpeta raíz remota. Por ejemplo, si la carpeta raíz remota es un nivel de directorio superior, puede que tenga que especificar ../../ para el directorio del servidor.
- Utilice caracteres de subrayado en lugar de espacios y evite los caracteres especiales en los nombres de archivo y carpeta siempre que pueda. Los puntos y comas, las barras inclinadas, los puntos y los apóstrofes pueden en ocasiones provocar problemas en los nombres de archivos o carpetas.
- Si experimenta problemas con nombres de archivo largos, acórtelos. En Mac OS, los nombres de archivo no pueden tener más de 31 caracteres.
- Muchos servidores utilizan vínculos simbólicos (UNIX), accesos abreviados (Windows) o alias (Macintosh) para conectar una carpeta de una parte del disco del servidor con otra carpeta situada en otro emplazamiento. Estos alias no tienen ninguna repercusión sobre la capacidad de establecer conexión con la carpeta o el directorio correspondientes, pero si consigue conectar con una parte del servidor y no con otra, es posible que haya una discrepancia de alias.
- Si aparece un mensaje de error del tipo "no se puede colocar el archivo", es posible que

la carpeta remota se haya quedado sin espacio. Para obtener más información, consulte el registro FTP.

***Nota**: en general, cuando tenga un problema con una transferencia FTP, examine el registro FTP; para ello, seleccione Ventana > Resultados (Windows) o Sitio > Registro FTP (Macintosh) y, a continuación, haga clic en la etiqueta Registro FTP.*

Opciones del cuadro de diálogo Administrar sitios

El cuadro de diálogo Administrar sitios es la puerta de entrada a las diversas funciones de sitios de Dreamweaver. En este cuadro de diálogo, puede iniciar el proceso para crear un nuevo sitio, editar un sitio existente, duplicar un sitio, eliminar un sitio o importar o exportar la configuración de un sitio.

Nota: *El cuadro de diálogo Administrar sitios no le permite conectar ni publicar archivos en un servidor remoto. Para obtener instrucciones sobre la forma de conectar con un servidor remoto, consulte Conexión con un servidor remoto. Si desea conectarse a un sitio Web existente, consulte Edición de un sitio Web remoto ya existente.*

Ir a la parte superior

Opciones del cuadro de diálogo Administrar sitios (CS6 y versiones posteriores)

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.

   Aparecerá una lista de sitios. Si aún no ha creado ningún sitio, la lista de sitios estará en blanco.

2. Siga uno de estos procedimientos:

   Crear un nuevo sitio Haga clic en el botón Nuevo sitio para crear un nuevo sitio de Dreamweaver. A continuación, especifique el nombre y la ubicación del nuevo sitio en el cuadro de diálogo Configuración del sitio. Para obtener más información, consulte Configuración de una versión local del sitio.

   Importar un sitio Haga clic en el botón Importar sitio para importar un sitio. Para obtener más información, consulte Importación y exportación de la configuración de un sitio.

   Nota*: La función de importación solo importa la configuración del sitio previamente exportada de Dreamweaver. No importa archivos del sitio para crear un nuevo sitio de Dreamweaver. Para obtener más información sobre la creación de un nuevo sitio en Dreamweaver, consulte Configuración de una versión local del sitio.*

   Crear un nuevo sitio de Business Catalyst Haga clic en el botón Nuevo sitio de Business Catalyst para crear un nuevo sitio de Business Catalyst. Para obtener más información, consulte Creación de un sitio temporal de Business Catalyst.

   Importación de un sitio de Business Catalyst Haga clic en el botón Importar sitio de Business Catalyst para importar un sitio de Business Catalyst existente. Para obtener más información, consulte Importación de un sitio de Business Catalyst.

3. Para sitios existentes, también están disponibles las siguientes opciones:

   Eliminar Elimina el sitio seleccionado y toda su información de configuración de la lista de sitios de Dreamweaver; *no* elimina los archivos del sitio propiamente dichos. (Si desea eliminar los archivos del sitio del equipo, tendrá que hacerlo manualmente). Para eliminar un sitio de Dreamweaver, seleccione el sitio en la lista de sitios y, a continuación, haga clic en el botón Eliminar. Esta acción no puede deshacerse.

   Editar Le permite editar datos como el nombre de usuario, la contraseña y la información del servidor para un sitio de Dreamweaver existente. Seleccione el sitio existente en la lista de sitios de la izquierda y haga clic en el botón Editar para modificar el sitio existente. (El cuadro de diálogo Configuración del sitio se abrirá al hacer clic en el botón Editar para un sitio seleccionado). Para obtener más información sobre opciones de edición de sitios existentes, haga clic en el botón Ayuda en las distintas pantallas del cuadro de diálogo Configuración del sitio.

   Duplicar Crea una copia de un sitio existente. Para duplicar un sitio, seleccione el sitio en la lista de sitios y haga clic en el botón Duplicar. El sitio duplicado aparece en la lista de sitios con la palabra “copia” añadida al nombre del sitio. Para cambiar el nombre del sitio duplicado, mantenga seleccionado el sitio y haga clic en el botón Editar.

   Exportar Permite exportar la configuración de un sitio seleccionado como archivo XML (*.ste). Para obtener más información, consulte Importación y exportación de la configuración de un sitio.

Ir a la parte superior

Opciones del cuadro de diálogo Administrar sitios (CS5 y CS5.5)

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios y seleccione un sitio de la lista de la izquierda.
2. Haga clic en un botón para seleccionar una de las opciones, realice los cambios que desee y haga clic en Listo.

   Nuevo Permite crear un sitio nuevo. Al hacer clic en el botón Nuevo, se abre el cuadro de diálogo Configuración del sitio, lo que le permite dar nombre y especificar la ubicación para el nuevo sitio. Para obtener más información, consulte Configuración de una versión local del sitio.

   Editar Le permite editar datos como el nombre de usuario, la contraseña y la información del servidor para un sitio de Dreamweaver existente. Seleccione el sitio existente en la lista del sitio de la izquierda y haga clic en el botón Editar para modificar el sitio existente. Para obtener más información sobre opciones de edición de un sitio existente, consulte Conexión con un servidor remoto.

   Duplicar Crea una copia de un sitio existente. Para duplicar un sitio, seleccione el sitio en la lista de sitios de la izquierda y haga clic en el botón Duplicar. El sitio duplicado aparece en la lista de sitios con la palabra “copia” añadida al nombre del sitio. Para cambiar el nombre del sitio duplicado, mantenga seleccionado el sitio y haga clic en el botón Editar.

   Quitar Elimina el sitio seleccionado y toda su información de configuración de la lista de sitios de Dreamweaver; *no* elimina los archivos del sitio propiamente dichos. (Si desea eliminar los archivos del sitio del equipo, tendrá que hacerlo manualmente). Para eliminar un sitio de Dreamweaver, seleccione el sitio en la lista de sitios y, a continuación, haga clic en el botón Quitar. Esta acción no puede deshacerse.

   Exportar/Importar Permite exportar la configuración del sitio seleccionado como un archivo XML (*.ste) o importar la configuración de un sitio. Para obtener más información, consulte Importación y exportación de la configuración de un sitio.

   ***Nota**: La función de importación solo importa la configuración del sitio previamente exportada. No importa archivos del sitio para crear un nuevo sitio de Dreamweaver. Para obtener más información sobre la creación de un nuevo sitio en Dreamweaver, consulte Configuración de una versión local del sitio.*

- Sitios de Dreamweaver

Configuración de un servidor de prueba

Si tiene intención de desarrollar páginas dinámicas, Dreamweaver necesita los servicios de un servidor de prueba para generar y mostrar contenido dinámico mientras trabaja. El servidor de prueba puede ser el equipo local, un servidor de desarrollo, un servidor en funcionamiento o un servidor de producción.

Dreamweaver sincroniza automáticamente los documentos dinámicos con el servidor de prueba al abrir, crear o guardar los cambios realizados en tales documentos. Para obtener más información, consulte Guardado automático de archivos dinámicos.

Ir al principio

Configuración de un servidor de prueba

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Haga clic en Nuevo para configurar un nuevo sitio, o bien seleccione un sitio de Dreamweaver ya existente y haga clic en el icono Editar.
3. En el cuadro de diálogo Configuración del sitio, seleccione la categoría Servidores y proceda de una de las siguiente formas:
    - Haga clic en el botón Añadir nuevo servidor para añadir un nuevo servidor.
    - Seleccione un servidor existente y haga clic en el botón Editar servidor existente.
4. Especifique las opciones Básicas que sean necesarias y luego haga clic en el botón Avanzadas.

   Nota: *debe especificar una URL web en la pantalla Básicas al especificar un servidor de prueba. Para obtener más información, consulte la siguiente sección.*

5. En Servidor de prueba, seleccione el modelo de servidor que desee usar para su aplicación web.

   Nota: *desde Dreamweaver CS5, Dreamweaver ya no instala comportamientos de servidor ASP.NET, ASP JavaScript o JSP. Si lo desea, puede volver a activar manualmente los comportamientos del servidor que ya no se utilizan, pero tenga en cuenta que Dreamweaver ya no los admite oficialmente. No obstante, si está trabajando con páginas ASP.NET, ASP JavaScript o JSP, Dreamweaver continúa admitiendo Vista en vivo, la aplicación de color al código y las sugerencias para el código de dichas páginas. No es necesario que seleccione ASP.NET, ASP JavaScript o JSP en el cuadro de diálogo Definición del sitio para poder utilizar estas funciones.*

6. Haga clic en Guardar para cerrar la pantalla Avanzadas. Seguidamente, en la categoría Servidores, especifique el servidor que acaba de añadir o editar como servidor de prueba.

Ir al principio

Acerca de la URL web para el servidor de prueba

Debe especificar una URL web para que Dreamweaver pueda utilizar los servicios de un servidor de prueba con el fin de mostrar datos y conectarse a bases de datos mientras trabaja. Dreamweaver emplea la conexión en tiempo de diseño para proporcionarle información útil sobre la base de datos, como los nombres de las tablas de la base de datos y los nombres de las columnas de las tablas.

Una URL web para un servidor de prueba consta del nombre de dominio y de cualquiera de los subdirectorios del directorio principal o directorios virtuales del sitio web.

Nota: *aunque la terminología utilizada en Microsoft IIS puede variar en función del servidor, los mismos conceptos son aplicables a la mayoría de los servidores webs.*

El directorio principal La carpeta del servidor asignada al nombre de dominio del sitio. Supongamos que la carpeta que desea utilizar para procesar páginas es c:\sites\company\, y que esta carpeta es el directorio principal (es decir, la carpeta asignada al nombre de dominio del sitio; por ejemplo, www.mystartup.com). En ese caso, el prefijo de URL será http://www.mystartup.com/.

Si la carpeta que desea utilizar para procesar las páginas dinámicas es una subcarpeta del directorio principal, sencillamente añada la subcarpeta a la URL. Si su directorio principal es c:\sites\company\, el nombre de dominio del sitio es www.mystartup.com y la carpeta que desea utilizar para procesar páginas dinámicas es c:\sites\company\inventory. Introduzca la siguiente URL web:

http://www.mystartup.com/inventory/

Si la carpeta que desea utilizar para procesar las páginas dinámicas no es el directorio principal ni ninguno de sus subdirectorios, deberá crear un directorio virtual.

Un directorio virtual Una carpeta que no está físicamente contenida en el directorio principal del servidor aunque parezca estar en la URL. Para crear un directorio virtual, deberá especificar un alias que represente la ruta de la carpeta en la URL. Supongamos que el directorio principal es c:\sites\company, que la carpeta de procesamiento es d:\apps\inventory y que define un alias para esta carpeta denominado “warehouse”. Introduzca la siguiente URL web:

http://www.mystartup.com/warehouse/

Localhost Indica el directorio local en las URL cuando el cliente (normalmente un navegador, aunque en este caso es Dreamweaver) se ejecuta en el mismo sistema que el servidor web. Supongamos que Dreamweaver se ejecuta en el mismo sistema que el servidor web, que el directorio principal es c:\sites\company y que ha definido un directorio virtual denominado “warehouse” que indica la carpeta que desea utilizar para procesar páginas dinámicas. A continuación, se indican las URL webs que se deben introducir para los servidores webs seleccionados:

Servidor web	URL web
ColdFusion MX 7	http://localhost:8500/warehouse/
IIS	http://localhost/warehouse/
Apache (Windows)	http://localhost:80/warehouse/
Jakarta Tomcat (Windows)	http://localhost:8080/warehouse/

Nota: *de forma predeterminada, el servidor web ColdFusion MX 7 se ejecuta en el puerto 8500; el servidor web Apache, en el puerto 80; y el servidor web Jakarta Tomcat, en el puerto 8080.*

El directorio inicial personal de los usuarios de Macintosh que utilizan un servidor web Apache es Users/MyUserName/Sites, donde MyUserName es el nombre de usuario de Macintosh. Un alias denominado ~MyUserName se define automáticamente para esta carpeta al instalar Mac OS 10.1 o superior. Por tanto, la URL web predeterminada en Dreamweaver es la siguiente:

http://localhost/~MyUserName/

Si la carpeta que desea utilizar para procesar páginas dinámicas es Users:MyUserName:Sites:inventory, la URL web será la siguiente:

http://localhost/~MyUserName/inventory/

- Elección de un servidor de aplicaciones

Ir al principio

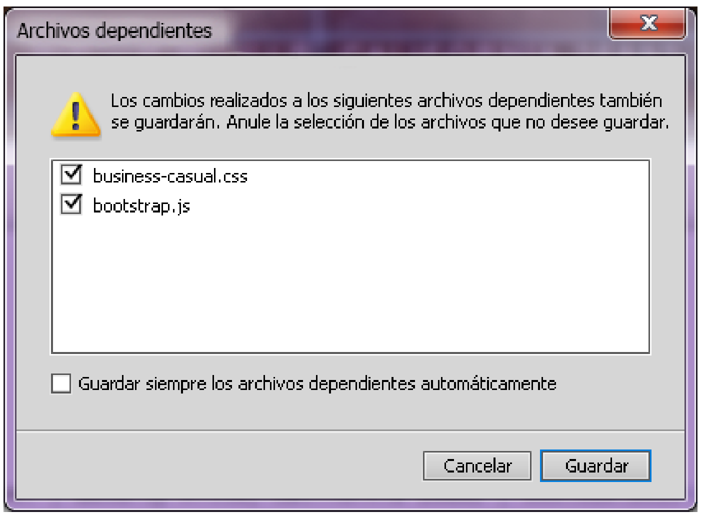
Guardado automático de archivos dinámicos

Al realizar cambios en el código fuente tanto en la Vista de código como en la Vista en vivo, y guardar un documento dinámico, Dreamweaver incluye automáticamente el archivo en el servidor de prueba. Si los archivos dependientes no están presentes en el servidor de prueba, Dreamweaver también los incluye automáticamente. Si los archivos dependientes ya están presentes en el servidor, estos archivos no se incluyen y solo se incorpora el documento del lado del servidor.

Considere las siguientes situaciones:

Situación 1: realiza cambios en el código fuente y los archivos dependientes. **El enfoque está en el código fuente** al hacer clic en Guardar.

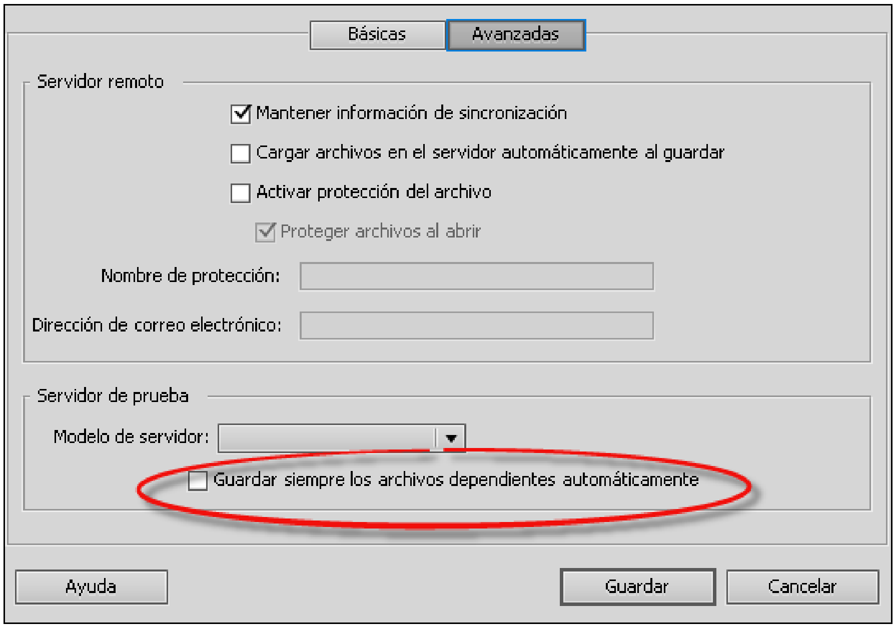
En este caso, aparece el siguiente cuadro de diálogo que muestra todos los archivos dependientes afectados:



Mensaje de aviso para guardar los archivos dependientes

A continuación, puede elegir los archivos que quiere incluir en el servidor de prueba.

Nota: si en las siguientes operaciones quiere evitar ver este mensaje de forma recurrente, puede seleccionar Guardar siempre los archivos dependientes automáticamente. Para revertir esta preferencia en cualquier momento, vaya a la configuración del servidor de prueba (Configuración del sitio) y en la ficha Avanzadas, desactive Guardar siempre los archivos dependientes automáticamente.



Opción Guardar los archivos dependientes automáticamente de la configuración del servidor

Situación 2: realiza cambios en el código fuente y los archivos dependientes. **El enfoque está en uno de los archivos dependientes** al hacer clic en Guardar.

En este caso, solo el archivo dependiente se guarda y se incluye en el servidor de prueba.

Control de versiones y configuración avanzada

Acceda a las categorías Control de versiones y Configuración avanzada en el cuadro de diálogo Configuración del sitio eligiendo Sitio > Administrar sitios, seleccionando el sitio que desea editar y haciendo clic en Editar.

Ir a la parte superior

Categoría Control de versiones

Puede obtener y desproteger archivos mediante Subversion. Para obtener más información, consulte Uso de Subversion (SVN) para obtener o desproteger archivos.

Ir a la parte superior

Categoría Configuración avanzada

Información local

Carpeta predeterminada de imágenes La carpeta en la que desea guardar imágenes para el sitio. Introduzca la ruta de acceso a la carpeta o haga clic en el icono de carpeta para localizar la carpeta. Dreamweaver utilizará la ruta de acceso a la carpeta cuando añada imágenes a los documentos.

Vínculos relativos a Especifica el tipo de vínculos que crea Dreamweaver al crear vínculos con otros activos o páginas del sitio. Dreamweaver puede crear dos tipos de vínculos: relativos al documento y relativos a la raíz del sitio. Para obtener más información sobre las diferencias existentes entre los dos tipos, consulte Rutas absolutas, relativas a documentos y relativas a la raíz del sitio.

De manera predeterminada, Dreamweaver crea vínculos relativos al documento. Si cambia la configuración predeterminada y selecciona la opción Raíz del sitio, asegúrese de que introduce el URL Web correcto para el sitio en el cuadro de texto URL Web (véase más abajo). El cambio de esta configuración no convierte la ruta de vínculos existentes; la configuración sólo será aplicable a los nuevos vínculos que cree visualmente con Dreamweaver.

Nota: *El contenido vinculado mediante vínculos relativos a la raíz del sitio no se muestra en la vista previa de los documentos en un navegador local, a menos que especifique un servidor de prueba o que seleccione la opción Vista previa utilizando el archivo temporal en Edición > Preferencias > Vista previa en el navegador. Esto es así porque los navegadores no reconocen la raíz de los sitios.*

URL Web El URL del sitio Web. Dreamweaver utiliza el URL Web para crear los vínculos relativos a la raíz del sitio y para comprobar los vínculos cuando se utiliza el verificador de vínculos.

Los vínculos relativos a la raíz del sitio son útiles si no está seguro de cuál va a ser la ubicación final en la estructura de directorios de la página con la que está trabajando o si cree posible que posteriormente reubique o reorganice archivos que contienen vínculos. Los vínculos relativos a la raíz del sitio son vínculos cuyas rutas de acceso a otros activos del sitio son relativas a la raíz del sitio, no al documento, de manera que, si mueve el documento en algún momento posterior, la ruta de acceso a los activos continúe siendo correcta.

Supongamos, por ejemplo, que ha especificado http://www.mysite.com/mycoolsite (el directorio raíz del sitio del servidor remoto) como el URL Web y que también cuenta con una carpeta images en el directorio mycoolsite del servidor remoto (http://www.mysite.com/mycoolsite/images). Supongamos asimismo que el archivo index.html está en el directorio mycoolsite.

Cuando cree un vínculo relativo a la raíz del sitio del archivo index.html a una imagen del directorio images, el vínculo tendrá el siguiente aspecto:

```
<img src="/mycoolsite/images/image1.jpg" />
```

Esto no es lo mismo que un vínculo relativo al documento, que sería simplemente:

```
<img src="images/image1.jpg" />
```

La adición de /mycoolsite/ al origen de la imagen vincula la imagen en relación con la raíz del sitio, no con el documento. Suponiendo que la imagen permanezca siempre en el directorio images, la ruta de acceso al archivo de imagen (/mycoolsite/images/image1.jpg) siempre será correcta aunque mueva el archivo index.html a otro directorio.

Para obtener más información, consulte Rutas absolutas, relativas a documentos y relativas a la raíz del sitio.

Por lo que se refiere a la verificación de vínculos, el URL Web es necesario para determinar si un vínculo es interno o externo al sitio. Por ejemplo, si el URL Web es http://www.mysite.com/mycoolsite y el verificador de vínculos encuentra un vínculo con el URL http://www.yoursite.com en la página, el verificador determinará que este último vínculo es un vínculo externo y lo indicará como tal. Del mismo modo, el verificador de vínculos utiliza el URL Web para determinar si los vínculos son internos del sitio y, seguidamente, comprueba si dichos vínculos internos están rotos.

Comprobación de vínculos con distinción entre mayúsculas y minúsculas Comprueba que coincidan las mayúsculas y minúsculas de los vínculos y los nombres de archivos cuando Dreamweaver comprueba los vínculos. Esta opción resulta útil en sistemas UNIX en los que los nombres de archivo distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

Activar caché Indica si debe crearse un caché local para mejorar la velocidad de las tareas de administración de vínculos y sitios. Si no selecciona esta opción, Dreamweaver volverá a preguntarle si desea utilizar un caché antes de crear el sitio. Es recomendable seleccionar esta opción porque el panel Activos (en el grupo de paneles Archivos) sólo funciona si se ha creado un caché.

Ocultación y otras categorías

Para más información sobre las categorías Ocultación, Design Notes, Columnas vista archivo, Contribute, Plantillas o Spry, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

Importación y exportación de la configuración de un sitio de Dreamweaver

Exportación de la configuración del sitio

Importación de la configuración del sitio

Puede exportar la configuración de un sitio como archivo XML para importarla posteriormente en Dreamweaver. Exportar e importar los sitios le permite transferir la configuración del sitio a otros equipos y versiones del producto, compartir la configuración del sitio con otros usuarios y crear una copia de seguridad de la configuración del sitio.

La función de importación/exportación no importa ni exporta *archivos* del sitio. Sólo importa/exporta la configuración del sitio para ahorrarle tiempo a la hora de volver a crear sitios en Dreamweaver. Para obtener más información sobre la creación de un nuevo sitio en Dreamweaver, consulte Configuración de una versión local del sitio.

Exporte la configuración del sitio con regularidad de modo que disponga de una copia de seguridad por si ocurre algún problema con el sitio.

Ir a la parte superior

Exportación de la configuración del sitio

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Seleccione uno o varios sitios cuya configuración desea exportar y haga clic en Exportar (CS5/CS5.5) o el botón Exportar (CS6 y versiones posteriores):
   - Para seleccionar más de un sitio, presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en cada sitio.
   - Para seleccionar un rango de sitios, presione Mayús mientras hace clic en el primer sitio y en el último sitio del rango.
3. Si desea crear una copia de seguridad de la configuración del sitio para usted, seleccione la primera opción del cuadro de diálogo Exportando sitio y haga clic en Aceptar. Dreamweaver guarda la información de inicio de sesión en el servidor remoto, es decir, el nombre de usuario y la contraseña, además de la información de ruta local.
4. Si desea compartir la configuración con otros usuarios, seleccione la segunda opción del cuadro de diálogo Exportando sitio y haga clic en Aceptar. (Dreamweaver no guarda la información que no funciona con otros usuarios, como la información de inicio de sesión en el servidor remoto y las rutas locales.)
5. Por cada sitio cuya configuración desee exportar, vaya a la ubicación en la que desea guardar los archivos del sitio y haga clic en Guardar. (Dreamweaver guarda la configuración de cada sitio como un archivo XML con extensión de archivo .ste.)
6. Haga clic en Listo.

   Nota: *Guarde el archivo *.ste en la carpeta raíz del sitio o en el escritorio para que le resulte fácil encontrarlo. Si no recuerda el lugar en que lo situó, realice una búsqueda de archivos con la extensión *.ste en el equipo para encontrarlo.*

Ir a la parte superior

Importación de la configuración del sitio

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Haga clic en Importar (CS5/CS5.5) o en el botón Importar sitio (CS6 y versiones posteriores).
3. Vaya hasta el sitio o los sitios cuya configuración desee importar y selecciónelos (definidos mediante archivos con la extensión de archivo .ste).

   Para seleccionar varios sitios, presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en cada uno de los archivos .ste. Para seleccionar un rango de sitios, presione Mayús mientras hace clic en el primer archivo y en el último archivo del rango.
4. Haga clic en Abrir y, a continuación, en Listo.

   Una vez que Dreamweaver importe la configuración de sitio, los nombres de los sitios aparecerán en el cuadro de diálogo Administrar sitios.

- Sitios de Dreamweaver
- Backing up and restoring site definitions (Realización de copias de seguridad y restauración de definiciones de sitio)

Edición de un sitio Web remoto ya existente

Puede usar Dreamweaver para copiar un sitio remoto (o una de sus ramas) en el disco local y editarlo, aunque no lo haya creado con Dreamweaver. Debe disponer de la información de conexión correcta y conectar con el servidor remoto del sitio para poder editar el sitio.

1. Cree una carpeta local que contenga el sitio y configúrela como carpeta local del sitio. (Consulte Configuración de una versión local del sitio.)

   Nota: *Debe duplicar localmente toda la estructura de la rama correspondiente del sitio remoto existente.*

2. Configure una carpeta remota con la información de acceso remoto del sitio existente. Debe conectar con el sitio remoto para descargar los archivos en el equipo y poder editarlos. (Consulte Conexión con un servidor remoto.)

   Asegúrese de elegir la carpeta raíz correcta para el sitio remoto.

3. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), haga clic en el botón Conectar al servidor remoto (para el acceso a través de FTP) o en el botón Actualizar (para el acceso a través de la red) de la barra de herramientas para ver el sitio remoto.

4. Edite el sitio:
   - Si desea trabajar con el sitio completo, seleccione la carpeta raíz del sitio remoto en el panel Archivos y haga clic en Obtener archivo(s) en la barra de herramientas para descargar todo el sitio en el disco local.
   - Si desea trabajar solo con uno de los archivos o carpetas del sitio, localícelo en la vista remota del panel Archivos y haga clic en Obtener archivo(s) en la barra de herramientas para descargarlo en el disco local.

Dreamweaver duplica automáticamente la parte de la estructura del sitio remoto que sea necesaria para situar el archivo descargado en el lugar adecuado dentro de la jerarquía del sitio. Para editar únicamente una parte de un sitio, generalmente debe incluir los archivos dependientes, como son los archivos de imágenes.

- Sitios de Dreamweaver
- Editing an existing website (Dreamweaver blog) (Edición de un sitio Web existente (blog de Dreamweaver)

Configuración de las preferencias de sitio para transferir archivos

Puede seleccionar preferencias para controlar las funciones de transferencia de archivos que aparecen en el panel Archivos.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione Sitio en la lista de categorías de la izquierda.
3. Establezca las opciones y haga clic en Aceptar.

   Mostrar siempre Especifica qué sitio (remoto o local) se muestra siempre y en qué lado del panel Archivos (izquierdo o derecho) aparecen los archivos locales y los remotos.

   El sitio local siempre aparece en el lado derecho de forma predeterminada. El panel intercambiable será el panel no elegido (el izquierdo de forma predeterminada): este panel puede mostrar los archivos del otro sitio (el sitio remoto, de forma predeterminada).

   Archivos dependientes Muestra un mensaje para transferir archivos dependientes (como imágenes, hojas de estilos externas y otros archivos a los que se hace referencia en el archivo HTML) que el navegador carga con el archivo HTML. Las opciones Mensaje al obtener/proteger y Mensaje al colocar/desproteger están activadas de forma predeterminada.

   Suele resultar conveniente descargar archivos dependientes cuando se protege un archivo nuevo, pero si las últimas versiones de los archivos dependientes ya se encuentran en el disco local no hay necesidad de volver a descargarlos. Esto también es aplicable a la carga y desprotección de archivos, que no son necesarias si ya hay copias actualizadas en el destino.

   Si anula la selección de estas opciones, los archivos dependientes no se transferirán. Por consiguiente, para que el cuadro de diálogo Archivos dependientes aparezca aunque estas opciones estén desactivadas, presione Alt (Windows) u Opción (Macintosh) mientras selecciona los comandos Obtener, Colocar, Desproteger o Proteger.

   Conexión FTP Determina si se interrumpe la conexión al sitio remoto cuando transcurre el número de minutos de inactividad especificado.

   Tiempo de espera FTP Especifica el número de segundos durante los cuales Dreamweaver intenta establecer una conexión con el servidor remoto.

   Si no hay respuesta después del período de tiempo especificado, Dreamweaver muestra un cuadro de diálogo de advertencia.

   Opciones de transferencia de FTP Determina si Dreamweaver selecciona la opción predeterminada, tras un número especificado de segundos, cuando aparece un cuadro de diálogo durante una transferencia de archivos y no hay respuesta del usuario.

   Host proxy Especifica la dirección del servidor proxy con el que establecerá la conexión con servidores externos si se encuentra al otro lado de un firewall.

   Si no está al otro lado de un firewall, deje este espacio en blanco. Si se encuentra detrás de un firewall, seleccione la opción Utilizar Proxy en el cuadro de diálogo Definición del sitio (Servidores > Editar servidor existente (icono de lápiz) > Más opciones).

   Puerto proxy Especifica el puerto del proxy o firewall a través del cual se establece la conexión con el servidor remoto. Si se utiliza un puerto distinto del 21 (predeterminado para FTP), introduzca aquí el número.

   Opciones de Colocar: Guardar archivos antes de colocar Indica que los archivos no guardados se guardan automáticamente antes de colocarlos en el sitio remoto.

   Opciones al mover: Preguntar antes de mover archivos en el servidor Le avisa cuando intenta mover archivos en el sitio remoto.

   Administrar sitios Abre el cuadro de diálogo Administrar sitios, donde puede editar un sitio existente o crear uno nuevo.

   Puede definir si los archivos se transfieren como archivos de tipo ASCII (texto) o binarios; para ello, debe personalizar el archivo FTPExtensionMap.txt en la carpeta Dreamweaver/Configuration (en Macintosh, FTPExtensionMapMac.txt). Para más información, consulte Ampliación de Dreamweaver.

Especificación de la configuración del servidor proxy

Varias funciones de Dreamweaver necesitan tener conexión a Internet. Si usted o su organización enrutan las conexiones a Internet a través de un servidor proxy, deben proporcionar las credenciales del servidor para que Dreamweaver pueda conectarse a Internet correctamente.

Puede especificar las credenciales del servidor proxy en la aplicación de escritorio de Adobe Creative Cloud. Cuando la aplicación de escritorio de Creative Cloud se inicia por primera vez, determina si las conexiones a Internet se enrutan a través de un servidor proxy o no. Si se ha configurado un servidor proxy, le pedirá que introduzca las credenciales. Si la aplicación de escritorio de Creative Cloud ya está instalada y el servidor proxy se configura posteriormente, la aplicación será capaz de detectar el servidor proxy automáticamente y le solicitará las credenciales:

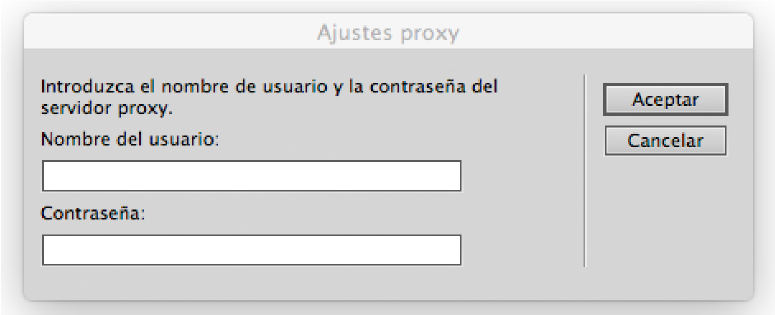


Configuración del servidor proxy en la aplicación de escritorio de Adobe Creative Cloud

Cuando Dreamweaver solicite conectarse a Internet, reconocerá que las credenciales ya se han proporcionado y almacenado en la aplicación de escritorio de Creative Cloud y las utilizará.

Si es usted un cliente de empresa y la instalación no incluye la aplicación de escritorio de Creative Cloud,

Dreamweaver le solicitará las credenciales del servidor proxy:



Dreamweaver le solicita la configuración del servidor proxy

Nota: *si necesita ayuda con las credenciales del servidor proxy, póngase en contacto con el administrador del sistema.*

Administración de archivos

Cómo crear y abrir documentos

La interfaz de usuario de Dreamweaver CC y versiones posteriores se ha simplificado. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.

Ir al principio

Creación de documentos de Dreamweaver

Dreamweaver ofrece un entorno flexible para trabajar con varios documentos web. Además de documentos HTML, es posible crear y abrir una gran variedad de documentos basados en texto, incluidos archivos ColdFusion Markup Language (CFML), ASP, JavaScript y hojas de estilos en cascada (CSS). También admite archivos de código fuente, como Visual Basic, .NET, C# y Java.

Dreamweaver proporciona varias opciones para crear un documento nuevo. Puede crear cualquiera de los tipos de documento siguientes:

- Un nuevo documento o plantilla en blanco
- Un documento basado en uno de los diseños de página predefinidos que vienen con Dreamweaver, incluidos más de 30 diseños de página basados en CSS
- Un documento basado en una de las plantillas existentes

  También puede definir las preferencias del documento. Por ejemplo, si suele trabajar con un tipo de documento, puede establecerlo como tipo de documento predeterminado para las páginas nuevas que cree.

  Puede definir fácilmente las propiedades del documento, como etiquetas meta, título del documento, colores de fondo, así como otras propiedades de la página en la vista Diseño o en la vista Código.

Ir al principio

Tipos de archivos de Dreamweaver

Dreamweaver le permite trabajar con una gran variedad de tipos de archivos. El tipo de archivo principal con el que va a trabajar es el archivo HTML. Los archivos HTML —o archivos en lenguaje de formato de hipertexto— incluyen un lenguaje basado en etiquetas que es el responsable de mostrar la página web a través del navegador. Los archivos HTML se pueden guardar con la extensión . html o .htm. De forma predeterminada, Dreamweaver guarda los archivos con la extensión .html.

Dreamweaver le permite crear y modificar páginas web basadas en HTML5. También hay diseños de inicio para crear páginas HTML5 partiendo de cero.

A continuación se incluyen algunos de los tipos de archivos más comunes que se utilizan en Dreamweaver:

CSS Los archivos de Hojas de estilos en cascada tienen la extensión .css. Se utilizan para aplicar formato al contenido HTML y controlar la posición de los distintos elementos de la página.

GIF Archivos de Formato de intercambio de gráficos, que tienen la extensión .gif. El formato GIF es un formato gráfico popular en la Web para cómics, logotipos, gráficos con zonas transparentes y animaciones. Los archivos GIF contienen un máximo de 256 colores.

JPEG Archivos de Grupo conjunto de expertos fotográficos (el nombre de la organización que creó el formato) que tienen la extensión .jpg y suelen ser fotografías o imágenes de tonalidades intensas. El formato JPEG es el más indicado para las fotografías digitales o digitalizadas, imágenes que utilizan texturas, imágenes con transiciones de gradiente de color y, en general, cualquier imagen que requiera más de 256 colores.

XML Archivos de Lenguaje de formato ampliable, que tienen la extensión .xml. Contienen datos en formato original al que se puede aplicar formato mediante el lenguaje XSL (Lenguaje de hoja de estilos ampliable, Extensible Stylesheet Language).

XSL Archivos de Lenguaje de hoja de estilos ampliable, que tienen la extensión .xsl o .xslt. También se utilizan para aplicar estilo a los datos XML que se van a mostrar en una página web.

Ir al principio

Creación de una presentación con una página en blanco

Puede crear una página que contenga un diseño CSS prediseñado o bien crear una completamente en blanco y realizar su propio diseño.

1. Seleccione Archivo > Nuevo.
2. En la categoría Página en blanco del cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione el tipo de página que desea crear en la columna Tipo de página. Por ejemplo, seleccione HTML para crear una página HTML sencilla.
3. Si desea que su nueva página contenga un diseño CSS, seleccione un diseño CSS prediseñado en la columna Diseño; de lo contrario, seleccione Ninguno. En función de sus selección, aparece una vista previa y una descripción del diseño seleccionado en el lado derecho del cuadro de diálogo.

   Los diseños CSS predefinidos ofrecen los siguientes tipos de columnas:

   Fija El ancho de columna se especifica en píxeles. La columna no cambia de tamaño en función del tamaño del navegador o de la configuración del texto del visitante del sitio.

   Flotante El ancho de columna se especifica como porcentaje del tamaño del navegador del visitante. El diseño se adapta si el visitante del sitio amplia o reduce el navegador, pero no en función de la configuración del texto.

   Dreamweaver también ofrece dos diseños CSS HTML5: dos y tres columnas fijas.

   Nota: *En Dreamweaver CC y versiones posteriores, solo hay disponibles diseños de CSS HTML5.*

4. Seleccione un tipo de documento del menú emergente DocType. En la mayoría de los casos, se puede utilizar la selección predeterminada, XHTML 1.0 de transición o HTML5 (Dreamweaver CC).

   Si selecciona una de las definiciones de tipo de documento XHTML en el menú DocType (DTD), las páginas nuevas serán compatibles con XHTML. Por ejemplo, puede hacer que un documento HTML sea compatible con XHTML seleccionando XHTML 1.0 de transición o XHTML 1.0 estricto del menú. El lenguaje XHTML (Lenguaje de formato de hipertexto ampliable, Extensible Hypertext Markup Language) es un replanteamiento del lenguaje HTML como aplicación XML. En general, la utilización de XHTML permite aprovechar las ventajas del lenguaje XML, garantizando al mismo tiempo la compatibilidad anterior y futura de los documentos web.

   Nota: *Para obtener más información sobre XHTML, consulte el sitio web del World Wide Web Consortium (W3C), que contiene la especificación para XHTML 1.1: XHTML (www.w3.org/TR/xhtml11/) y XHTML 1.0 (www.w3c.org/TR/xhtml1/) basado en módulos, además de los sitios web del validador XHTML para archivos Web (http://validator.w3.org/) y archivos locales (http://validator.w3.org/file-upload.html).*

5. Si ha seleccionado un diseño CSS en la columna Diseño, seleccione una ubicación para el código CSS del diseño en el menú emergente Diseño CSS en.

Añadir a Head Añade código CSS para el diseño al encabezado de la página que se va a crear.

Crear nuevo archivo Añade código CSS para el diseño a un nuevo archivo CSS externo y la nueva hoja de estilos a la página que se va a crear.

Vincular a archivo existente Permite especificar un archivo CSS existente que ya contiene reglas CSS necesarias para el diseño. Para ello, haga clic en el icono Adjuntar hoja de estilos situado encima del panel Adjuntar archivo CSS y seleccione una hoja de estilos CSS. Esta opción es especialmente útil cuando desea utilizar el mismo diseño CSS (las reglas CSS para el mismo se encuentran en un único archivo) en varios documentos.

6. (Opcional) También puede adjuntar hojas de estilos CSS a la nueva página (independientes del diseño CSS) al crearla. Para ello, haga clic en el icono Adjuntar hoja de estilos situado encima del panel Adjuntar archivo CSS y seleccione una hoja de estilos CSS.

   Para ver una descripción detallada de este proceso, consulte el artículo de David Powers, Automatically attaching a style sheet to new documents (Cómo adjuntar automáticamente una hoja de estilos a documentos nuevos).

7. Seleccione Activar InContext Editing si desea crear una página que sea apta para InContext Editing inmediatamente después de guardarla.

   Una página apta para InContext Editing debe tener al menos una etiqueta `div` que pueda especificarse como región editable. Por ejemplo, si ha seleccionado HTML como tipo de página, deberá seleccionar uno de los diseños CSS para la nueva página, ya que estos diseños ya contienen etiquetas `div` predefinidas. La región editable de InContext Editing se sitúa automáticamente en la etiqueta `div` con la ID *content*. Si lo desea, podrá añadir posteriormente a la página otras regiones editables.

   Nota: *InContext Editing se ha eliminado en Dreamweaver CC y versiones posteriores.*

8. Haga clic en Preferencias si desea establecer las preferencias predeterminadas del documento, como el tipo de documento, la codificación y la extensión del archivo.

9. Haga clic en Obtener más contenido si desea abrir Dreamweaver Exchange y descargar más contenido de diseño de páginas.

10. Haga clic en el botón Crear.

11. Guarde el nuevo documento (Archivo > Guardar).

12. En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, vaya hasta la carpeta en la que desea guardar el archivo.

    Es recomendable guardar el archivo en un sitio de Dreamweaver.

13. En el cuadro Nombre de archivo, introduzca un nombre para el archivo.

    Evite utilizar espacios y caracteres especiales en los nombres de archivos y carpetas. Asimismo, no comience los nombres de los archivos con números. En concreto, no utilice caracteres especiales (como é, ç o ¥) ni signos de puntuación (como dos puntos, barras inclinadas o puntos) en los nombres de archivos que desee colocar en un servidor remoto; muchos servidores cambian estos caracteres durante la carga, lo que provoca que se rompan los vínculos existentes con los archivos.

Ir al principio

Creación de una plantilla en blanco

Puede utilizar el cuadro de diálogo Nuevo documento para crear plantillas de Dreamweaver. De forma predeterminada, las plantillas se guardan en la carpeta Templates del sitio.

1. Seleccione Archivo > Nuevo.

2. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione la categoría Plantilla en blanco.

3. Seleccione el tipo de página que desea crear en la columna Tipo de plantilla. Por ejemplo, seleccione Plantilla HTML para crear una plantilla HTML sencilla, Plantilla de ColdFusion para crear una plantilla de ColdFusion, etc.

4. Si desea que su nueva página contenga un diseño CSS, seleccione un diseño CSS prediseñado en la columna Diseño; de lo contrario, seleccione Ninguno. En función de sus selección, aparece una vista previa y una descripción del diseño seleccionado en el lado derecho del cuadro de diálogo.

Los diseños CSS predefinidos ofrecen los siguientes tipos de columnas:

Fija El ancho de columna se especifica en píxeles. La columna no cambia de tamaño en función del tamaño del navegador o de la configuración del texto del visitante del sitio.

Flotante El ancho de columna se especifica como porcentaje del tamaño del navegador del visitante. El diseño se adapta si el visitante del sitio amplia o reduce el navegador, pero no en función de la configuración del texto.

5. Seleccione un tipo de documento del menú emergente DocType. En la mayoría de los casos, utilizará la selección predeterminada, XHTML 1.0 de transición.

   Si selecciona una de las definiciones de tipo de documento XHTML en el menú DocType (DTD), las páginas nuevas serán compatibles con XHTML. Por ejemplo, puede hacer que un documento HTML sea compatible con XHTML seleccionando XHTML 1.0 de transición o XHTML 1.0 estricto del menú. El lenguaje XHTML (Lenguaje de formato de hipertexto ampliable, Extensible Hypertext Markup Language) es un replanteamiento del lenguaje HTML como aplicación XML. En general, la utilización de XHTML permite aprovechar las ventajas del lenguaje XML, garantizando al mismo tiempo la compatibilidad anterior y futura de los documentos web.

   Nota: *Para obtener más información sobre XHTML, consulte el sitio web del World Wide Web Consortium (W3C), que contiene la especificación para XHTML 1.1: XHTML (www.w3.org/TR/xhtml11/) y XHTML 1.0 (www.w3c.org/TR/xhtml1/) basado en módulos, además de los sitios web del validador XHTML para archivos Web (http://validator.w3.org/) y archivos locales (http://validator.w3.org/file-upload.html).*

6. Si ha seleccionado un diseño CSS en la columna Diseño, seleccione una ubicación para el código CSS del diseño en el menú emergente Diseño CSS en.

   Añadir a Head Añade código CSS para el diseño al encabezado de la página que se va a crear.

   Crear nuevo archivo Añade código CSS para el diseño a una nueva hoja de estilos CSS externa y asocia la nueva hoja de estilos a la página que se va a crear.

   Vincular a archivo existente Permite especificar un archivo CSS existente que ya contiene reglas CSS necesarias para el diseño. Para ello, haga clic en el icono Adjuntar hoja de estilos situado encima del panel Adjuntar archivo CSS y seleccione una hoja de estilos CSS. Esta opción es especialmente útil cuando desea utilizar el mismo diseño CSS (las reglas CSS para el mismo se encuentran en un único archivo) en varios documentos.

7. (Opcional) También puede adjuntar hojas de estilos CSS a la nueva página (independientes del diseño CSS) al crearla. Para ello, haga clic en el icono Adjuntar hoja de estilos situado encima del panel Adjuntar archivo CSS y seleccione una hoja de estilos CSS.

8. Seleccione Activar InContext Editing si desea crear una página que sea apta para InContext Editing inmediatamente después de guardarla.

   Una página apta para InContext Editing debe tener al menos una etiqueta `div` que pueda especificarse como región editable. Por ejemplo, si ha seleccionado HTML como tipo de página, deberá seleccionar uno de los diseños CSS para la nueva página, ya que estos diseños ya contienen etiquetas `div` predefinidas. La región editable de InContext Editing se sitúa automáticamente en la etiqueta `div` con la ID *content*. Si lo desea, podrá añadir posteriormente a la página otras regiones editables.

9. Haga clic en Preferencias si desea establecer las preferencias predeterminadas del documento, como el tipo de documento, la codificación y la extensión del archivo.

10. Haga clic en Obtener más contenido si desea abrir Dreamweaver Exchange y descargar más contenido de diseño de páginas.

11. Haga clic en el botón Crear.

12. Guarde el nuevo documento (Archivo > Guardar). Si aún no ha añadido regiones editables a la plantilla, aparece un cuadro de diálogo que le indica que no hay regiones editables en el documento. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

13. En el cuadro de diálogo Guardar como, seleccione un sitio en el que guardar la plantilla.

14. En el cuadro Nombre de archivo, introduzca un nombre para la nueva plantilla. No es necesario que añada una extensión de

archivo al nombre de la plantilla. Al hacer clic en Guardar, se añade la extensión .dwt a la nueva plantilla y se guarda en la carpeta Templates del sitio.

Evite utilizar espacios y caracteres especiales en los nombres de archivos y carpetas. Asimismo, no comience los nombres de los archivos con números. En concreto, no utilice caracteres especiales (como é, ç o ¥) ni signos de puntuación (como dos puntos, barras inclinadas o puntos) en los nombres de archivos que desee colocar en un servidor remoto; muchos servidores cambian estos caracteres durante la carga, lo que provoca que se rompan los vínculos existentes con los archivos.

Ir al principio

Creación de una página basada en una plantilla existente

Puede seleccionar una plantilla existente, obtener una vista previa y crear un documento nuevo a partir de ella. Puede utilizar el cuadro de diálogo Nuevo documento para seleccionar una plantilla de cualquiera de los sitios definidos de Dreamweaver o utilizar el panel panel Activos para crear un documento nuevo a partir de una plantilla existente.

Creación de un documento basado en una plantilla

1. Seleccione Archivo > Nuevo.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione la categoría Página de plantilla.
3. En la columna Sitio, seleccione el sitio de Dreamweaver que contiene la plantilla que desea utilizar; a continuación, seleccione una plantilla de la lista de la derecha.
4. Desactive Actualizar página cuando cambie la plantilla si no desea actualizar esta página cuando realice cambios en la plantilla en la que se basa.
5. Haga clic en Preferencias si desea establecer las preferencias predeterminadas del documento, como el tipo de documento, la codificación y la extensión del archivo.
6. Haga clic en Obtener más contenido si desea abrir Dreamweaver Exchange y descargar más contenido de diseño de páginas.
7. Haga clic en Crear y guarde el documento (Archivo > Guardar).

Creación de un documento a partir de una plantilla en el panel Activos

1. Abra el panel Activos (Ventana > Activos), si no está abierto.
2. En el panel Activos, haga clic en el icono Plantillas de la izquierda para ver la lista de plantillas del sitio actual.

   Si acaba de crear la plantilla que desea aplicar, quizá necesite hacer clic en el botón Actualizar para verla.

3. Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic mientras presiona la tecla Control (Macintosh) en la plantilla que desea aplicar y, a continuación, seleccione Nuevo desde plantilla.

   El documento se abrirá en la ventana de documento.

4. Guarde el documento.

Ir al principio

Creación de una página basada en un archivo de muestra de Dreamweaver

Dreamweaver incluye varios archivos de diseño CSS y páginas de inicio desarrollados profesionalmente para las aplicaciones móviles. Puede utilizar estos *archivos de muestra* como punto de partida para el diseño de las páginas de sus sitios. Cuando crea un documento basado en un archivo de muestra, Dreamweaver crea una copia del archivo.

Puede obtener una vista previa de un archivo de muestra y leer una descripción breve de los elementos de diseño de un documento en el cuadro de diálogo Nuevo documento. En el caso de las hojas de estilos CSS, puede copiar hojas de estilos predefinidas y, a continuación, aplicarlas a los documentos.

1. Seleccione Archivo > Nuevo.

2. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione la categoría Página de muestra.

   En Dreamweaver CC, seleccione la categoría Plantillas de inicio.

3. En la columna Carpeta de muestra, seleccione Hojas de estilos CSS o Mobile Starters y, seguidamente, seleccione un archivo de muestra de la lista de la derecha.

   Nota: *La opción Hoja de estilos CSS se ha eliminado en Dreamweaver CC y versiones posteriores.*

4. Haga clic en el botón Crear.

   El nuevo documento se abrirá en la ventana de documento (vistas Código y Diseño). Si ha seleccionado Hojas de estilos CSS, la hoja de estilos CSS se abre en la vista Código.

5. Guarde el archivo (Archivo > Guardar).

6. Si aparece el cuadro de diálogo Copiar archivos dependientes, defina las opciones y haga clic en Copiar para copiar los activos en la carpeta seleccionada.

   Puede elegir su propia ubicación para los archivos dependientes o utilizar la ubicación predeterminada de carpeta que genera Dreamweaver (basada en el nombre original del archivo de muestra).

   Consulte también

Ir al principio

Creación de otros tipos de páginas

La categoría Otro del cuadro de diálogo Nuevo documento le permite crear varios tipos de páginas para utilizarlas en Dreamweaver, incluidas páginas C#, VBScript y de solo texto.

1. Seleccione Archivo > Nuevo.

2. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione la categoría Otro.

   Nota: *La categoría Otro se ha eliminado en Dreamweaver CC y versiones posteriores.*

3. Seleccione el tipo de página que desea crear en la columna Tipo de página y haga clic en el botón Crear.

4. Guarde el archivo (Archivo > Guardar).

Ir al principio

Almacenamiento y recuperación de la última versión guardada de los documentos

Puede guardar un documento utilizando su nombre y ubicación actual o guardar una copia de un documento con un nombre y ubicación diferentes.

Al asignar un nombre a un archivo, evite utilizar espacios y caracteres especiales en los nombres de archivos y carpetas. En concreto, no utilice caracteres especiales (como é, ç o ¥) ni signos de puntuación (como dos puntos, barras inclinadas o puntos) en los nombres de archivos que desee colocar en un servidor remoto; muchos servidores cambian estos caracteres durante la carga, lo que provoca que se rompan los vínculos existentes con los archivos. Asimismo, no comience los nombres de los archivos con números.

Almacenamiento de un documento

1. Siga uno de estos procedimientos:

   - Para sobrescribir la versión actual en el disco y guardar los cambios realizados, seleccione Archivo > Guardar.
   - Para guardar el archivo en una carpeta diferente o utilizar un nombre diferente, seleccione Archivo > Guardar como.

2. En el cuadro de diálogo Guardar como que aparece a continuación, vaya a la carpeta en la que desea guardar el archivo.

3. En el cuadro de texto Nombre de archivo, introduzca un nombre para el archivo.

4. Haga clic en Guardar para guardarlo.

Almacenamiento de todos los documentos abiertos

1. Seleccione Archivo > Guardar todo.
2. Si tiene abiertos documentos sin guardar, se mostrará el cuadro de diálogo Guardar como para cada uno de ellos.

   En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, vaya hasta la carpeta en la que desea guardar el archivo.
3. En el cuadro Nombre de archivo, introduzca un nombre para el archivo y haga clic en Guardar.

Recuperación de la última versión guardada de un documento

1. Seleccione Archivo > Descartar cambios.

   Aparecerá un cuadro de diálogo que le preguntará si desea descartar los cambios y volver a la última versión guardada.
2. Haga clic en Sí para volver a la última versión; haga clic en No para mantener los cambios.

   Nota: *Si desea guardar un documento y, a continuación, salir de Dreamweaver, no podrá volver a la última versión de dicho documento al reiniciar Dreamweaver.*

Ir al principio

Configuración del tipo de documento y la codificación predeterminados

Puede definir qué tipo de documento desea que se utilice como documento predeterminado para el sitio.

Por ejemplo, si la mayoría de las páginas de su sitio son de un tipo de archivo concreto (como documentos ColdFusion, HTML o ASP), puede configurar las preferencias del documento de modo que se creen nuevos documentos del tipo especificado de forma automática.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).

   También puede hacer clic en el botón Preferencias del cuadro de diálogo Nuevo documento para configurar las preferencias del documento cuando cree un documento nuevo.
2. Haga clic en Nuevo documento en la lista Categoría de la izquierda.
3. Establezca o cambie las preferencias según convenga y haga clic en Aceptar para guardarlas.

Documento predeterminado Seleccione el tipo de documento que desea que se utilice para las páginas que cree.

Extensión predeterminada Especifique la extensión de archivo que prefiera (.htm o .html) para las páginas HTML que cree.

Nota*: Esta opción está desactivada para otros tipos de archivo.*

Tipo de documento predeterminado (DDT) Seleccione una de las definiciones de tipo de documento XHTML (DTD) para que las páginas nuevas sean compatibles con XHTML. Por ejemplo, puede hacer que un documento HTML sea compatible con XHTML seleccionando XHTML 1.0 de transición o XHTML 1.0 estricto en el menú.

Codificación predeterminada Especifique la codificación que debe utilizarse al crear una página y al abrir un documento que no tiene ninguna codificación especificada.

Si selecciona Unicode (UTF-8) como codificación del documento, no será necesaria la codificación de entidades, ya que la codificación UTF-8 puede representar todos los caracteres. Si selecciona cualquier otra codificación del documento, es posible que sea necesario recurrir a la codificación de entidades para poder representar determinados caracteres. Para obtener más información sobre las entidades de caracteres, consulte www.w3.org/TR/REC-html40/sgml/entities.html.

Si selecciona Unicode (UTF-8) como codificación predeterminada, puede incluir una marca de orden de bytes (BOM) en el documento seleccionando la opción Incluir firma Unicode (BOM).

Una BOM está formada por entre 2 y 4 bytes situados al comienzo de un archivo de texto que identifican a un archivo como Unicode y, en este caso, el orden de los bytes siguientes. Dado que UTF-8 carece de orden de bytes, la adición de una BOM UTF-8 es opcional. Es obligatoria en el caso de UTF-16 y UTF-32.

Formulario de normas Unicode Seleccione una de estas opciones si selecciona Unicode (UTF-8) como codificación predeterminada.

Existen cuatro formularios de normas Unicode. El más importante es el formulario de normalización C porque es el más utilizado en el modelo de caracteres para la Web. Adobe ofrece los otros tres formularios de normas Unicode con el fin de proporcionar el conjunto completo.

Mostrar el cuadro de diálogo Nuevo documento con Control+N Anule la selección de esta opción ("con Comando+N" para Macintosh) para crear automáticamente un nuevo documento del tipo de documento predeterminado cuando utilice el método abreviado.

En Unicode, hay caracteres que visualmente son iguales pero que pueden almacenarse en el documento de diferentes formas. Por ejemplo, "ë" (e con diéresis) puede representarse como un carácter sencillo, "e con diéresis", o como dos caracteres, "la e latina normal" + "diéresis de combinación". Un carácter Unicode de combinación es aquél que se utiliza con el carácter anterior, por lo que la diéresis aparecerá sobre la "e latina". Ambas formas dan como resultado la misma tipografía visual, pero se almacenan en el archivo de forma diferente.

Normalización es el proceso mediante el cual se verifica que todos los caracteres que se pueden guardar de formas diferentes se guardan de la misma forma. Es decir, que todos los caracteres "ë" de un documento se guarden como "e con diéresis" sencilla o como "e" + "diéresis de combinación" y no de ambas formas en un documento.

Para obtener más información sobre las normas de Unicode y los formularios específicos que pueden utilizarse, consulte el sitio web de Unicode en www.unicode.org/reports/tr15.

Ir al principio

Conversión de HTML5 a un tipo de documento más antiguo

El uso de Archivo > Convertir para cambiar de HTML5 a un DOCTYPE más antiguo no elimina elementos ni atributos de HTML5. Sólo cambia el DOCTYPE y se insertan barras diagonales finales (para XHTML).

Las etiquetas semánticas como `<header>` y `<article>` y los atributos como `required`, `placeholder`, y `type= "number"` no se ven afectados.

Nota: *La opción Convertir se ha eliminado en Dreamweaver CC y versiones posteriores.*

Ir al principio

Configuración de la extensión de archivo predeterminada para nuevos documentos HTML

Puede definir la extensión de archivo predeterminada de los documentos HTML que cree en Dreamweaver. Por ejemplo, puede utilizar la extensión .htm o .html para todos los documentos HTML nuevos.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).

   También puede hacer clic en el botón Preferencias del cuadro de diálogo Nuevo documento para configurar las preferencias del documento cuando cree un documento nuevo.

2. Haga clic en Nuevo documento en la lista Categoría de la izquierda.
3. Asegúrese de que está seleccionado HTML en el menú emergente Documento predeterminado.
4. En el cuadro de texto Extensión predeterminada, especifique la extensión de archivo de los nuevos documentos HTML creados en Dreamweaver.

   En Windows, puede especificar las siguientes extensiones: .html, .htm, .shtml, .shtm, .stm, .tpl, .lasso, .xhtml.

   En Macintosh, puede especificar las siguientes extensiones: .html, .htm, .shtml, .shtm, .tpl, .lasso, .xhtml, .ssi.

Ir al principio

Cómo abrir y editar documentos existentes

Puede abrir una página web existente o un documento basado en texto, aunque no se hayan creado en Dreamweaver, y editarlos en la vista Diseño o la vista Código.

Si el documento que abre es un archivo de Microsoft Word guardado como HTML, puede utilizar el comando `Limpiar HTML de Word` para

eliminar las etiquetas de formato sobrantes que Word inserta en los archivos HTML.

Para limpiar HTML o XHTML no generados por Microsoft Word, utilice el comando Limpiar HTML.

También puede abrir archivos de texto no HTML, como archivos JavaScript, archivos XML, hojas de estilos CSS o archivos de texto guardados con procesadores de texto o editores de texto.

1. Seleccione Archivo > Abrir.

   También puede utilizar el panel Archivos para abrir los archivos.

2. Localice y seleccione el documento que desea abrir.

   Nota: *Si todavía no lo ha hecho, es recomendable organizar los archivos que va a abrir y editar en un sitio de Dreamweaver, en lugar de abrirlos desde otra ubicación.*

3. Haga clic en Abrir.

   El documento se abrirá en la ventana de documento. Los archivos JavaScript, archivos de texto y las hojas de estilos CSS se abren de forma predeterminada en la vista Código. Puede actualizar el documento mientras trabaja con Dreamweaver y luego guardar los cambios en el archivo.

Ir al principio

Apertura de archivos relacionados

Dreamweaver le permite ver archivos relacionados con el documento principal sin perder el foco en el documento principal. Por ejemplo, si hay archivos CSS y JavaScript asociados a un documento principal, Dreamweaver le permite ver y editar estos archivos relacionados en la ventana de documentos mientras se mantiene visible el documento principal.

Nota: *Los archivos relacionados dinámicamente (como los archivos PHP de los sistemas de administración de contenidos) se describen en la siguiente sección de la Ayuda.*

De manera predeterminada, Dreamweaver muestra los nombres de todos los archivos relacionados con un documento principal en la barra de herramientas Archivos relacionados, situada debajo del título del documento principal. El orden de los botones en la barra de herramientas sigue el orden de los vínculos de los archivos relacionados existentes en el documento principal.

Nota: *Aunque falte un documento relacionado, Dreamweaver continúa mostrando el botón correspondiente en la barra de herramientas Archivos relacionados. No obstante, si hace clic en el botón, Dreamweaver no mostrará nada.*

Dreamweaver admite los siguientes tipos de archivos relacionados:

- Archivos de script del lado del cliente
- Server-Side Includes
- Fuentes de juegos de datos de Spry (XML y HTML)
- Hojas de estilos CSS externas (incluidas hojas de estilos anidadas)

Apertura de un archivo relacionado desde la barra de herramientas Archivos relacionados

Siga uno de estos procedimientos:

- En la barra de herramientas Archivos relacionados, situada en la parte superior del documento, haga clic en el nombre del archivo relacionado que desea abrir.
- En la barra de herramientas Archivos relacionados, haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre del archivo relacionado que desea abrir y seleccione Abrir como archivo independiente del menú contextual. Cuando abra un archivo relacionado mediante este método, el documento principal no permanecerá visible simultáneamente.

Apertura de un archivo relacionado desde el navegador de código

1. Sitúe el punto de inserción en una línea o en un área a la que tenga constancia que afecta un archivo relacionado.
2. Espere a que aparezca el indicador del navegador de código y luego haga clic en él para abrir el navegador de código.
3. Pase el puntero del ratón por encima de los elementos del navegador de código para ver más información sobre ellos. Por ejemplo, si desea cambiar una propiedad de color CSS concreta pero desconoce en qué regla reside, puede encontrar la propiedad pasando el ratón por encima de las reglas disponibles en el navegador de código.
4. Haga clic en el elemento que le interesa para abrir el correspondiente archivo relacionado.

Regreso al código fuente del documento principal

- Haga clic en el botón Código fuente en la barra de herramientas Archivos relacionados.

Cambio de la visualización de archivos relacionados

Puede ver los archivos relacionados de diferentes formas:

- Al abrir un archivo relacionado en la vista Diseño o en las vistas Código y Diseño (vista dividida), el archivo relacionado se muestra en una vista dividida sobre la vista Diseño del documento principal.

  Puede seleccionar Ver > Vista Diseño arriba si desea que el archivo relacionado se muestre en la parte inferior de la ventana de documento.
- Al abrir un archivo relacionado en las vistas Código y Diseño divididas verticalmente (Ver > Dividir verticalmente), el archivo relacionado se muestra en una vista dividida junto a la vista Diseño del documento principal.

  Puede seleccionar o anular la selección de Vista Diseño a la izquierda (Ver > Vista Diseño a la izquierda), en función del lugar en que desee mostrar la vista Diseño.
- Al abrir un archivo relacionado desde la Vista de código dividida o la Vista de código dividida verticalmente (Ver > Vista de código dividida y Ver > Dividir verticalmente), el archivo relacionado se muestra en una vista dividida debajo, encima o al lado del código fuente del documento principal, en función de las opciones que haya seleccionado.

  La “vista de código” de la opción de visualización se refiere al código fuente del documento principal. Por ejemplo, si selecciona Ver > Vista Código arriba, Dreamweaver mostrará el código fuente del documento principal en la mitad superior de la ventana de documento. Si selecciona Ver > Vista Código a la izquierda, Dreamweaver mostrará el código fuente del documento principal en la parte izquierda de la ventana de documento.
- La vista Código estándar no permite ver documentos relacionados al mismo tiempo que el código fuente del documento principal.

Desactivación de archivos relacionados

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. En la categoría General, anule la selección de Activar archivos relacionados.

Ir al principio

Apertura de archivos relacionados dinámicamente

La función Archivos relacionados dinámicamente amplía la funcionalidad de la función Archivos relacionados al permitirle ver los archivos relacionados de páginas dinámicas en la barra de herramientas Archivos relacionados. Específicamente, la función Archivos relacionados dinámicamente le permite ver las diversas includes dinámicas necesarias para generar el código de tiempo de ejecución para frameworks CMS PHP de código abierto, como WordPress, Drupal y Joomla!.

Para usar la función Archivos relacionados dinámicamente, debe tener acceso a un servidor de aplicaciones PHP local o remoto que ejecute WordPress, Drupal o Joomla!. Un enfoque habitual para la comprobación de páginas consiste en configurar un servidor de aplicaciones PHP localhost y comprobar las páginas localmente.

Antes de comprobar las páginas, deberá realizar los siguientes pasos:

- Configure un sitio de Dreamweaver y asegúrese de que ha rellenado el cuadro de texto URL Web del cuadro de diálogo Configuración del sitio.
- Configure un servidor de aplicaciones PHP.

  ***Nota**: El servidor debe estar en ejecución antes de intentar trabajar con Archivos relacionados dinámicamente en Dreamweaver.*
- Instale WordPress, Drupal o Joomla! en el servidor de aplicaciones. Para obtener más información, véase:
  - Instalando Wordpress
  - Instalación de Drupal
  - Instalación de Joomla
- En Dreamweaver, defina una carpeta local en la que descargar y editar los archivos CMS.
- Defina la ubicación de los archivos instalados de WordPress, Drupal o Joomla! como su carpeta remota y de prueba.
- Descargue (obtenga) los archivos CMS de la carpeta remota.

Configuración de preferencias de archivos relacionados dinámicamente

Al abrir una página que está asociada a Archivos relacionados dinámicamente, Dreamweaver puede detectar los archivos automáticamente o dejarle que detecte los archivos manualmente (haciendo clic en un vínculo de la barra de información situada encima de la página). La configuración predeterminada es la detección manual.

1. Elija Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh OS).
2. En la categoría General, asegúrese de que está seleccionada la opción Activar archivos relacionados.
3. Seleccione Manualmente o Automáticamente del menú emergente Archivos relacionados dinámicamente. También puede deshabilitar la detección por completo seleccionando Desactivado.

Detección de archivos relacionados dinámicamente

1. Abra una página que tenga asociados Archivos relacionados dinámicamente (por ejemplo, la página index.php de la raíz del sitio de un sitio de WordPress, Drupal o Joomla!.
2. Si la detección de Archivos relacionados dinámicamente se configura como manual (la configuración predeterminada), haga clic en el vínculo Detectar de la barra de información que aparece encima de la página en la ventana de documento.

   Si la detección de Archivos relacionados dinámicamente se activa automáticamente, aparecerá una lista de Archivos relacionados dinámicamente en la barra de herramientas Archivos relacionados.

El orden de los Archivos relacionados y de los Archivos relacionados dinámicamente en la barra de herramientas Archivos relacionados es el siguiente:

- Archivos relacionados estáticos (es decir, archivos relacionados que no requieren ningún tipo de procesamiento dinámico)
- Archivos relacionados externos (es decir, archivos .css y .js) que están asociados a archivos de include de servidor de ruta de acceso dinámica
- Archivos de include de servidor de ruta de acceso dinámica (es decir, archivos .php, .inc y .module)

Filtro de archivos relacionados

Dado que los Archivos relacionados y los Archivos relacionados dinámicamente suelen ser muy numerosos, Dreamweaver le permite filtrar los Archivos relacionados de manera que pueda localizar con precisión los archivos con los que desea trabajar.

1. Abra una página que tenga asociados Archivos relacionados.

2. Si es necesario, detecte los Archivos relacionados dinámicamente.
3. Haga clic en el icono Filtrar archivos relacionados, situado en la parte derecha de la barra de herramientas Archivos relacionados.
4. Seleccione los tipos de archivos que desea ver en la barra de herramientas Archivos relacionados. De forma predeterminada, Dreamweaver selecciona todos los Archivos relacionados.
5. Para crear un filtro personalizado, haga clic en el icono Filtrar archivos relacionados y elija Filtro personalizado.

   El cuadro de diálogo Filtro personalizado solo permite filtrar nombres de archivo exactos (style.css), extensiones de archivo (.php) y expresiones con comodines mediante el uso de asteriscos (*menu*). Puede filtrar mediante múltiples expresiones con comodines separando las expresiones con un punto y coma (por ejemplo, style.css;*.js;*tpl.php).

Nota: *La configuración de filtro no permanece al cerrar el archivo.*

Ir al principio

Limpieza de archivos HTML de Microsoft Word

Puede abrir documentos guardados con Microsoft Word como archivos HTML y, a continuación, utilizar el comando Limpiar HTML de Word para eliminar los códigos HTML sobrantes o innecesarios generados por Word. El comando Limpiar HTML de Word se encuentra disponible para documentos guardados como archivos HTML por Word 97 o superior.

El código que Dreamweaver elimina lo utiliza Word principalmente para aplicar formato y mostrar documentos en Word, por lo que no es necesario para ver el archivo HTML. Conserve una copia del archivo original de Word (.doc) como copia de seguridad, ya que es posible que no pueda volver a abrir el documento HTML en Word una vez aplicada la función Limpiar HTML de Word.

Para limpiar HTML o XHTML no generados por Microsoft Word, utilice el comando Limpiar HTML.

1. Guarde el documento de Microsoft Word como archivo HTML.

   Nota: *En Windows, cierre el archivo en Word para evitar problemas al compartir el archivo.*

2. Abra el archivo HTML en Dreamweaver.

   Para visualizar el código HTML generado por Word, cambie a la vista Código (Ver > Código).

3. Seleccione Comandos > Limpiar HTML de Word.

   Nota: *Si Dreamweaver no logra determinar qué versión de Word se utilizó para guardar el archivo, seleccione la versión correcta en el menú emergente.*

4. Seleccione (o anule la selección de) las opciones de limpieza. Las preferencias que introduzca se guardarán como configuración de limpieza predeterminada.

   Dreamweaver aplica la configuración de limpieza al documento HTML y se abre un registro en el que se reflejan los cambios (a menos que desactive dicha opción del cuadro de diálogo).

   Quitar todo el formato específico de Word Elimina todos los códigos HTML específicos de Microsoft Word, incluidos los códigos XML de las etiquetas HTML, los metadatos y las etiquetas de vínculos personalizados de Word situados en la sección head del documento, el formato XML de Word, las etiquetas condicionales y su correspondiente contenido y los párrafos y márgenes vacíos de los estilos. Puede seleccionar cada una de estas opciones individualmente utilizando la ficha Detalladas.

   Limpiar CSS Elimina todos los códigos CSS específicos de Word, incluidos los estilos CSS en línea cuando el estilo padre tiene las mismas propiedades de estilo, los atributos de estilo que comiencen por “mso”, las declaraciones de estilos ajenos a CSS, los atributos de estilo CSS de las tablas y todas las definiciones de estilo no utilizadas de la sección del encabezado. Esta opción se puede personalizar más en la ficha Detalladas.

   Limpiar etiquetas <font> Elimina las etiquetas HTML y convierte el texto normal predeterminado a HTML de tamaño 2.

   Reparar etiquetas mal anidadas Elimina las etiquetas de formato de fuentes insertadas por Word fuera de las etiquetas de párrafo y encabezado (nivel de bloque).

Aplicar formato de origen Aplica al documento las opciones de formato de origen que especifique en las preferencias de Formato HTML y en SourceFormat.txt.

Mostrar registro al terminar Muestra un cuadro de alerta con detalles acerca de los cambios realizados en el documento inmediatamente después de concluir la limpieza.

5. Haga clic en Aceptar o en la ficha Detalladas si desea seguir personalizando las opciones Quitar todo el formato específico de Word y Limpiar CSS y luego haga clic en Aceptar.

- Código XHTML
- Business Catalyst InContext Editing
- Almacenamiento de archivos de marcos y conjuntos de marcos
- Aspectos básicos de la codificación del documento
- Limpieza del código
- Inicio de un editor externo de archivos multimedia
- Trabajo con archivos del panel Archivos
- Cambio de vista en la ventana de documento
- Navegación al código relacionado
- Vista previa de páginas en Dreamweaver

Administración de archivos y carpetas

Volver al principio

Acerca de la administración de archivos y carpetas

Dreamweaver incluye un panel denominado Archivos que facilita la administración y transferencia de archivos entre el sitio local y un servidor remoto. Al transferir archivos entre sitios locales y remotos, mantiene estructuras de archivos y carpetas paralelas en ambos sitios. Cuando se transfieren archivos entre sitios, Dreamweaver crea automáticamente las carpetas necesarias si aún no existen en un sitio. También se pueden sincronizar los archivos entre los sitios local y remoto; si es necesario, Dreamweaver copia los archivos en ambos sentidos y elimina los no deseados.

Volver al principio

Uso del panel Archivos

El panel Archivos permite visualizar archivos y carpetas, saber si están asociados a un sitio de Dreamweaver y realizar operaciones estándar de mantenimiento de archivos, como abrir y mover archivos.

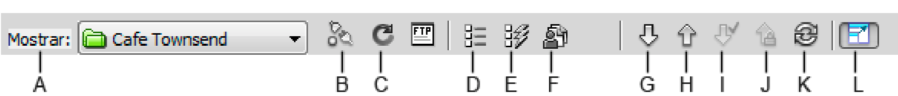
Nota: En versiones anteriores de Dreamweaver, el panel Archivos se denominaba panel Sitio.

Puede desplazar el panel archivos como desee y definir sus preferencias.

Utilice este panel para realizar las siguientes operaciones:

- Acceso a sitios, a un servidor y a unidades locales
- Visualización de archivos y carpetas
- Administrar archivos y carpetas en el panel Archivos

  Para los sitios de Dreamweaver, utilice las siguientes opciones para visualizar o transferir archivos:



Opciones del panel Archivos expandido.
A. Menú emergente Sitio **B.** Conectar/desconectar **C.** Actualizar **D.** Ver registro FTP del sitio **E.** Archivos del sitio **F.** Servidor de prueba **G.** Vista de base de datos **H.** Obtener archivo(s) **I.** Colocar archivo(s) **J.** Proteger archivo(s) **K.** Desproteger **L.** Sincronizar **M.** Expandir/contraer

Nota: Los botones de las vistas Archivos del sitio, Servidor de prueba y Sincronizar sólo aparecen en el panel Archivos expandido.

Menú emergente Sitio Permite seleccionar un sitio de Dreamweaver y visualizar los archivos del mismo. También se puede utilizar el menú Sitio para acceder a todos los archivos del disco local, al igual que el Explorador de Windows (Windows) o el Finder (Macintosh).

Conectar/desconectar (Protocolo FTP, RDS y WebDAV) Conecta y desconecta del sitio remoto. De forma predeterminada, Dreamweaver interrumpe la conexión con el sitio remoto si permanece inactivo durante más de 30 minutos (sólo FTP). Para cambiar el límite de tiempo, elija Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y, a continuación, seleccione Sitio en la lista de categorías de la izquierda.

Actualizar Actualiza las listas de los directorios local y remoto. Utilice este botón para actualizar manualmente las listas de directorios si ha desactivado las opciones Actualizar lista de archivos locales automáticamente o Actualizar lista de archivos remotos automáticamente, en el cuadro de diálogo Definición del sitio.

Archivos del sitio Muestra la estructura de archivos de los sitios remoto y local en las dos partes del panel Archivos. (Hay una opción de preferencias que determina los sitios que aparecen en el panel izquierdo y en el derecho.) Archivos del sitio es la vista predeterminada del panel Archivos.

Servidor de prueba Muestra la estructura de directorios del servidor de prueba y del sitio local.

Vista de base de datos Muestra la base de datos de Subversion (SVN).

Obtener archivo(s) Copia los archivos seleccionados del sitio remoto en el sitio local (sobrescribiendo la copia local del archivo, si existe). Si está activada la opción Permitir desproteger y proteger archivo, las copias locales serán de sólo lectura. Los archivos permanecerán disponibles en el sitio remoto para que otros miembros del equipo puedan protegerlos. Si está desactivada la opción Permitir desproteger y proteger archivo, las copias del archivo tendrán privilegios de lectura y escritura.
Nota: Los archivos que Dreamweaver copia son los que se seleccionan en el panel activo del panel Archivos. Si los paneles del sitio remoto están activos, los archivos del servidor remoto o de prueba seleccionados se copian en el sitio local. Si está activo el panel de archivos locales, Dreamweaver copiará las versiones de los archivos locales seleccionados del servidor remoto o de prueba en el sitio local.

Colocar archivo(s) Copia los archivos seleccionados del sitio local en el sitio remoto.
Nota: Los archivos que Dreamweaver copia son los que se seleccionan en el panel activo del panel Archivos. Si está activo el panel de archivos locales, los archivos locales seleccionados se copian en el sitio remoto o en el servidor de prueba; si están activos los paneles del sitio remoto, Dreamweaver copiará en el sitio remoto la versiones locales de los archivos del servidor remoto seleccionado.

Si coloca un archivo que aún no existe en el sitio remoto y está activada la opción Permitir desproteger y proteger archivo, añadirá el archivo al sitio remoto como “protegido”. Haga clic en el botón Desproteger para añadir un archivo sin protegerlo.

Proteger archivo(s) Transfiere una copia del archivo desde el servidor remoto hasta el sitio local (sobrescribiendo la copia local del archivo, si existe) y marca el archivo como protegido en el servidor. Esta opción no está disponible si está desactivada la opción Permitir desproteger y proteger archivo para el sitio actual en el cuadro de diálogo Definición del sitio.

Desproteger Transfiere una copia del archivo local al servidor remoto y permite que otros usuarios la editen. El archivo local se convierte en archivo de sólo lectura. Esta opción no está disponible si está desactivada la opción Permitir desproteger y proteger archivo para el sitio actual en el cuadro de diálogo Definición del sitio.

Sincronizar Sincroniza los archivos entre las carpetas local y remota.

Botón Expandir/contraer Expande o contrae el panel Archivos para mostrar uno o los dos paneles.

Volver al principio

Visualización de archivos y carpetas

Puede abrir archivos y carpetas en el panel Archivos, tanto si están asociados a un sitio de Dreamweaver como si no. Al visualizar sitios, archivos o carpetas en el panel Archivos, puede cambiar el tamaño del área de visualización y, para los sitios de Dreamweaver, puede expandir o contraer el panel Archivos.

Para sitios de Dreamweaver, también puede personalizar el panel Archivos cambiando la vista (sitio local o sitio remoto) que aparece de forma predeterminada en el panel contraído. También puede cambiar de vista de contenido en el panel Archivos expandido mediante la opción Mostrar siempre.

Cómo abrir o cerrar el panel Archivos

❖ Seleccione Ventana > Archivos.

Búsqueda de archivos en el panel Archivos (Mac OS, solo usuarios de Creative Cloud)

Use Búsqueda dinámica para localizar los archivos por nombre de archivo o por el texto presente en los archivos. El sitio seleccionado en el panel Archivos se utiliza para la búsqueda. Si no hay ningún sitio seleccionado en el panel, la opción de búsqueda no aparece. Para obtener más información, consulte Buscar archivos basados en nombres de archivo o contenido.

Ampliación o contracción del panel Archivos (sólo sitios de Dreamweaver)

❖ En el panel Archivos (Ventana > Archivos), haga clic en el botón Expandir/contraer situado en la barra de herramientas.
Nota: Si hace clic en el botón Expandir/contraer para ampliar el panel mientras se encuentra apilado, el panel se maximiza de modo que no es posible trabajar en la ventana de documento. Para regresar a la ventana de documento, vuelva a hacer clic en el botón Expandir/contraer para contraer el panel. Si hace clic en el botón Expandir/contraer para expandir el panel mientras no se encuentra apilado, podrá seguir trabajando en la ventana de documento. Para poder apilar el panel de nuevo, deberá contraerlo primero.

Cuando el panel Archivos se contrae, muestra el contenido del sitio local, el sitio remoto o el servidor de prueba como una lista de archivos. Cuando se expande, muestra el sitio local, además del sitio remoto o el servidor de prueba.

Cambio del tamaño del área de visualización del panel Archivos expandido

❖ En el panel Archivos (Ventana > Archivos) expandido, siga uno de estos procedimientos:

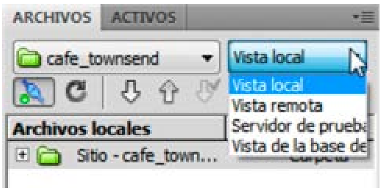
- Arrastre la barra que separa las dos vistas para aumentar o reducir el área de visualización del panel derecho o izquierdo.
- Utilice las barras de desplazamiento situadas en la parte inferior del panel Archivos para desplazarse por el contenido de las vistas.

Cambio de la vista del sitio en el panel Archivos (sólo sitios de Dreamweaver)

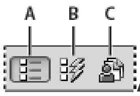
❖ Siga uno de estos procedimientos:

- En el panel Archivos contraído (Ventana > Archivos), seleccione Vista local, Vista remota, Servidor de prueba o Vista de base de datos en el menú emergente de vistas del sitio.

  Nota: Vista local aparece en el menú emergente de vistas del sitio de forma predeterminada.



- En el panel Archivos expandido (Ventana > Archivos), haga clic en el botón Archivos del sitio (para el sitio remoto), el botón Servidor de prueba o el botón Archivos de base de datos.



A. Archivos del sitio **B.** Servidor de prueba **C.** Archivos de base de datos

Nota: Para poder ver un sitio remoto, un servidor de prueba o una base de datos, deberá configurar un sitio remoto, un servidor de prueba o una base de datos SVN.

Visualización de archivos fuera de un sitio de Dreamweaver

❖ Navegue por su equipo mediante el menú Sitio tal como lo haría en el Explorador de Windows (Windows) o el Finder (Macintosh).

Volver al principio

Trabajo con archivos en el panel Archivos

Puede abrir archivos o cambiarles el nombre, añadir, mover o eliminar archivos, o actualizar el panel Archivos tras realizar los cambios.

Para los sitios de Dreamweaver, también se puede determinar qué archivos (del sitio local o remoto) se han actualizado desde la última vez que se transfirieron.

Abrir un archivo

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un sitio, un servidor o una unidad en el menú emergente (donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actual).
2. Localice y seleccione el archivo que desea abrir.
3. Siga uno de estos procedimientos:
   - Haga doble clic en el icono del archivo.
   - Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el icono del archivo y elija Abrir.

     Dreamweaver abre el archivo en la ventana de documento.

Creación de un archivo o carpeta

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un archivo o una carpeta.

   Dreamweavercreará el archivo o carpeta dentro de la carpeta seleccionada, o en la misma carpeta que el archivo seleccionado.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Nuevo archivo o Nueva carpeta.
3. Introduzca un nombre para el nuevo archivo o carpeta.
4. Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Eliminación de un archivo o carpeta

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione el archivo o la carpeta que desea eliminar.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Edición > Eliminar.

Cambio del nombre de un archivo o carpeta

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione el archivo o carpeta cuyo nombre desee cambiar.
2. Siga uno de estos procedimientos para activar el nombre del archivo o carpeta:
   - Haga clic en el nombre del archivo, haga una pausa y vuelva a hacer clic en el nombre.
   - Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el icono del archivo y elija Edición > Cambiar nombre.
3. Escriba el nuevo nombre sobre el anterior.

4. Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Traslado de un archivo o carpeta

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione el archivo o la carpeta que desea mover.
2. Siga uno de estos procedimientos:
    - Copie el archivo o carpeta y péguelo en una nueva ubicación.
    - Arrastre el archivo o carpeta a una nueva ubicación.
3. Actualice el panel Archivos para ver el archivo o carpeta en su nueva ubicación.

Actualización del panel Archivos

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en el archivo o carpeta y seleccione Actualizar.
- (Sólo sitios de Dreamweaver) Haga clic en el botón Actualizar en la barra de herramientas del panel Archivos (con esta opción se actualizan ambos paneles).

  Nota: Dreamweaver actualiza de forma automática el panel Archivos cuando se realizan cambios en otra aplicación y luego se regresa a Dreamweaver.

Volver al principio

Búsqueda de archivos en el sitio de Dreamweaver

Dreamweaver permite buscar archivos seleccionados, abiertos, protegidos o modificados recientemente en el sitio. También pueden buscarse los archivos más recientes en el sitio local o remoto.

Búsqueda de un archivo abierto en el sitio

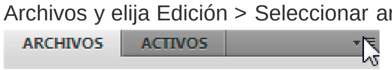
1. Abra el archivo en la ventana de documento.
2. Seleccione Sitio > Localizar en sitio.

   Dreamweaver selecciona el archivo en el panel Archivos.

   Nota: Si el archivo abierto en la ventana de documento no forma parte del sitio actual del panel Archivos, Dreamweaver intenta determinar a cuál de los sitios de Dreamweaver pertenece el archivo; si el archivo actual pertenece a un solo sitio local, Dreamweaver abrirá ese sitio en el panel Archivos y resaltará el archivo.

Localización y selección de archivos protegidos en un sitio de Dreamweaver

❖ En el panel Archivos contraído (Ventana > Archivos), haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha del panel Archivos y elija Edición > Seleccionar archivos protegidos.



Dreamweaver selecciona los archivos en el panel Archivos.

Búsqueda de un archivo seleccionado en el sitio local o remoto

1. Seleccione el archivo en la vista local o remota del panel Archivos (Ventana > Archivos).
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Localizar en sitio local o Localizar en sitio remoto (según dónde seleccionó el archivo).

   Dreamweaver selecciona el archivo en el panel Archivos.

Localización y selección de archivos con versiones más recientes en el sitio local que en el remoto

❖ En el panel Archivos contraído (Ventana > Archivos), haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha del panel Archivos y elija Edición > Seleccionar local más reciente.
Dreamweaver selecciona los archivos en el panel Archivos.

Localización y selección de archivos con versiones más recientes en el sitio remoto que en el local

❖ En el panel Archivos contraído (Ventana > Archivos), haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha del panel Archivos y elija Edición > Seleccionar remoto más reciente.
Dreamweaver selecciona los archivos en el panel Archivos.

Búsqueda de archivos modificados recientemente en el sitio

1. En el panel Archivos contraído (Ventana > Archivos), haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior

derecha del panel Archivos y elija Edición > Seleccionar modificados recientemente.

2. Siga uno de estos procedimientos para indicar las fechas de búsqueda del informe:
    - Para realizar un informe sobre todos los archivos modificados en los últimos días, seleccione Archivos creados o modificados en los últimos e introduzca un número en el cuadro.
    - Para realizar un informe sobre todos los archivos modificados dentro de un intervalo de tiempo específico, haga clic en el botón de opción Archivos creados o modificados entre y, a continuación, especifique un intervalo de fechas.
3. (Opcional) Introduzca un nombre de usuario en el cuadro Modificado por para limitar la búsqueda a los archivos modificados por un usuario específico entre las fecha indicadas.
   Nota: Esta opción sólo se encuentra disponible para informes sobre sitios de Contribute.
4. Si es necesario, seleccione un botón de opción para indicar el lugar en el que desea visualizar los archivos que se incluyen en el informe:
   Equipo local si el sitio contiene páginas estáticas.

   Servidor de prueba si el sitio contiene páginas dinámicas.
   Nota: Esta opción presupone que el usuario ha definido un servidor de prueba en el cuadro de diálogo Definición del sitio (XREF). Si no ha definido un servidor de prueba y ha introducido un prefijo de URL para dicho servidor, o si ejecuta el informe en más de un sitio, está opción no se encontrará disponible.

   Otra ubicación si desea introducir una ruta en el cuadro de texto.
5. Haga clic en Aceptar para guardar la configuración.

   Dreamweaver selecciona los archivos que han sido modificados dentro del intervalo de tiempo seleccionado en el panel Archivos.

Volver al principio

Identificación y eliminación de archivos no utilizados

Puede identificar y eliminar archivos que ya no utilizan otros archivos del sitio.

1. Elija Sitio > Comprobar vínculos en todo el sitio.

   Dreamweaver comprueba todos los vínculos del sitio y muestra los vínculos rotos en el panel Resultados.
2. Seleccione Archivos huérfanos en el menú del panel Verificador de vínculos.

   Dreamweaver muestra todos los archivos que no tienen vínculos entrantes. Esto significa que ninguno de los archivos del sitio está vinculado a estos archivos.
3. Seleccione los archivos que desea eliminar y presione Eliminar.
   Importante: Aunque ningún archivo del sitio está vinculado a estos archivos, es posible que algunos de los archivos mostrados sí estén vinculados a otros archivos. Tenga cuidado al eliminar archivos.

Volver al principio

Acceso a sitios, a un servidor y a unidades locales

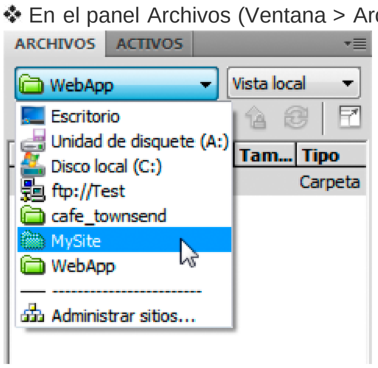
Puede acceder, modificar y guardar archivos y carpetas en los sitios de Dreamweaver, así como archivos y carpetas que no forman parte de un sitio de Dreamweaver. Además de los sitios de Dreamweaver, también puede acceder a un servidor, a una unidad local o a su escritorio.

Para poder acceder a un servidor remoto, antes debe configurar Dreamweaver para que funcione con dicho servidor.

Nota: La mejor manera de administrar los archivos es crear un sitio Dreamweaver.

Cómo abrir un sitio de Dreamweaver existente

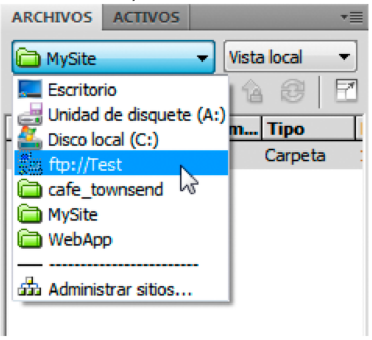
❖ En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un sitio en el menú (donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actual).



Cómo abrir una carpeta de un servidor FTP o RDS remoto

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), elija un nombre de servidor en el menú (donde aparece el sitio, el servidor o la

unidad actual).



Nota: Aparecen los nombres de los servidores con los que Dreamweaver está configurado para funcionar.

2. Desplácese por los archivos y edítelos de la forma habitual.

Acceso a una unidad local o a su escritorio

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), elija Escritorio, Disco local o Disco compacto en el menú (donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actual).
2. Navegue a un archivo y siga uno de estos procedimientos:
   - Abrir archivos en Dreamweaver u otras aplicaciones
   - Cambiar el nombre de los archivos
   - Copiar archivos
   - Eliminar archivos
   - Arrastrar archivos

     Cuando se arrastra un archivo de un sitio de Dreamweaver a otro o a una carpeta no asociada a un sitio de Dreamweaver, Dreamweaver copia el archivo en la ubicación donde se ha soltado. Si arrastra un archivo dentro del mismo sitio de Dreamweaver, Dreamweaver moverá el archivo a la ubicación donde lo suelte. Si arrastra un archivo que no forma parte de un sitio de Dreamweaver a una carpeta que no forma parte de un sitio Dreamweaver, Dreamweaver moverá el archivo a la ubicación donde lo suelte.

     Nota: Para mover un archivo que Dreamweaver copia de forma predeterminada, mantenga presionada la tecla Mayús (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) mientras lo arrastra. Para copiar un archivo que Dreamweaver mueve de forma predeterminada, mantenga presionada la tecla Control (Windows) o la tecla Opción (Macintosh) mientras lo arrastra.

Volver al principio

Personalización de los datos de archivo y carpeta visualizados en el panel Archivos expandido

Al visualizar un sitio de Dreamweaver en el panel Archivos expandido, se muestra información sobre los archivos y las carpetas en columnas. Por ejemplo, puede ver el tipo de archivo o la fecha en que se modificó.

Puede personalizar las columnas siguiendo uno de estos procedimientos (algunas operaciones sólo están disponibles para las columnas que ha añadido, no para las predeterminadas):

- Reordenar o realinear columnas
- Añadir nuevas columnas (hasta un máximo de 10)
- Ocultar columnas (excepto la columna de nombre de archivo)
- Designar columnas para compartirlas con todos los usuarios conectados a un sitio
- Eliminar columnas (sólo columnas personalizadas)
- Cambiar el nombre de columnas (sólo columnas personalizadas)
- Asociar con una Design Note (sólo columnas personalizadas)

Cambio del orden de las columnas

❖ Seleccione un nombre de columna y, seguidamente, haga clic en el botón de flecha arriba o abajo para cambiar la posición de la columna seleccionada.

Nota: Puede cambiar el orden de cualquier columna salvo el de la columna Nombre, que siempre aparece en primera posición.

Adición, eliminación o cambio de columnas de datos

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Seleccione un sitio y haga clic en Editar.
3. Expanda la Configuración avanzada y seleccione la categoría Columnas vista archivo.
4. Seleccione una columna y haga clic en el botón Más (+) para añadir una columna o en el botón de signo menos (–) para eliminar una columna.
   Nota: La columna se elimina inmediatamente y sin confirmación, por lo que debe asegurarse de que desea eliminarla antes de hacer clic en el botón de signo menos (-).
5. En el cuadro Nombre de columna, introduzca un nombre para la columna.
6. Seleccione un valor en el menú Asociar a Design Notes o introduzca el que desee.
   Nota: Debe asociar una nueva columna a una Design Note para que se muestren datos en el panel Archivos.
7. Seleccione una alineación para determinar cómo se alinea el texto dentro de la columna.
8. Para mostrar u ocultar la columna, seleccione o desactive Mostrar.
9. Para compartir la columna con todos los usuarios conectados al sitio remoto, seleccione Compartir con todos los usuarios de este sitio.

Ordenación por cualquier columna de datos del panel Archivos

❖ Haga clic en el encabezado de la columna que desea ordenar.

Vuelva a hacer clic en el encabezado para invertir el orden (ascendente o descendente) en que Dreamweaver ordenará la columna.

Más temas de ayuda

[imprimir]Descripción general del panel Archivos

Obtención y colocación de archivos en el servidor

Volver al principio

Transferencia de archivos y archivos dependientes

Si trabaja en colaboración con otros usuarios, utilice el sistema de desprotección/protección para transferir archivos entre los sitios local y remoto. Sin embargo, si es la única persona que trabaja en el sitio remoto, puede utilizar los comandos Obtener y Colocar para transferir los archivos sin desprotegerlos ni protegerlos.

Al transferir un documento entre una carpeta local y una carpeta remota mediante el panel Archivos, tendrá la oportunidad de transferir los archivos dependientes del documento. Los archivos dependientes son imágenes, hojas de estilo externas y otros archivos a los que se hace referencia en el documento que un navegador carga al cargar el documento.

Nota: Suele resultar conveniente descargar archivos dependientes cuando se protege un archivo nuevo, pero si las últimas versiones de los archivos dependientes ya se encuentran en el disco local no hay necesidad de volver a descargarlos. Esto también es aplicable a la carga y desprotección de archivos, que no son necesarias si ya hay copias actualizadas en el sitio remoto.
Los elementos de biblioteca se consideran archivos dependientes.

Algunos servidores indican errores al colocar elementos de biblioteca. Sin embargo, puede ocultar estos archivos para impedir que se transfieran.

Volver al principio

Acerca de las transferencias en segundo plano

Puede realizar otras actividades no relacionadas con el servidor durante la obtención o colocación de archivos. La transferencia de archivos en segundo plano funciona con todos los protocolos que admite Dreamweaver: FTP, SFTP, LAN, WebDAV, Subversion y RDS.

Entre las actividades no relacionadas con el servidor figuran operaciones habituales como escribir texto, editar hojas de estilos externas, generar informes para todo el sitio y crear sitios nuevos.

Algunas de las actividades relativas al servidor que Dreamweaver no puede realizar durante la transferencia de archivos son:

- Colocar/Obtener/Desproteger/Proteger archivos
- Deshacer proteger
- Crear una conexión de base de datos
- Vincular datos dinámicos
- Vista previa de datos en la Vista en vivo
- Insertar un servicio Web
- Eliminar archivos o carpetas remotas
- Obtener una vista previa en el navegador en un servidor de prueba
- Guardar un archivo en un servidor remoto
- Insertar una imagen desde un servidor remoto
- Abrir un archivo de un servidor remoto
- Colocar archivos automáticamente al guardar
- Arrastrar archivos a un sitio remoto
- Cortar, copiar o pegar archivos en el sitio remoto
- Actualizar la Vista remota

De manera predeterminada, se abre el cuadro de diálogo Actividad de archivo en segundo plano durante las transferencias de archivos. Puede minimizar el cuadro de diálogo haciendo clic en el botón Minimizar de la esquina superior derecha. Al cerrar el cuadro de diálogo durante las transferencias de archivos, se cancela la operación.

Volver al principio

Obtención de archivos de un servidor remoto

Utilice el comando Obtener para copiar archivos del sitio remoto a su sitio local. Puede utilizar el panel Archivos o la ventana de documento para obtener los archivos.

Dreamweaver crea un registro de la actividad de los archivos durante la transferencia que puede ver y guardar.

Nota: No se puede desactivar la transferencia de archivos en segundo plano. Si tiene abierto el registro de detalles en el cuadro de diálogo Actividad de archivo en segundo plano, puede cerrarlo para mejorar el rendimiento.

Dreamweaver también registra toda la actividad de transferencia de archivos mediante FTP. Si se produce un error mientras transfiere un archivo con FTP, el registro de FTP del sitio podrá ayudarle a determinar el problema.

Obtención de archivos de un servidor remoto mediante el panel Archivos

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione los archivos que desea descargar.

   Generalmente estos archivos se seleccionan en la vista remota, pero puede seleccionar los archivos correspondientes en la vista local si lo prefiere. Si está activa la vista remota, Dreamweaver copia los archivos seleccionados en el sitio local. Si, por el contrario, se encuentra activa la vista local, Dreamweaver copia las versiones remotas de los archivos locales seleccionados en el sitio local.

   Nota: Para obtener sólo aquellos archivos cuya versión remota sea más reciente que la versión local, utilice el comando Sincronizar.
2. Siga uno de estos procedimientos para obtener el archivo:
   - Haga clic en el botón Obtener de la barra de herramientas del panel Archivos.
   - En el panel Archivos, haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en el archivo y luego seleccione Obtener en el menú contextual.
3. Haga clic en Sí en el cuadro de diálogo Archivos dependientes para descargar los archivos dependientes; si ya dispone de copias locales de los archivos dependientes, haga clic en No. De manera predeterminada, los archivos dependientes no se descargan. Puede establecer esta opción en Edición > Preferencias > Sitio.

   Dreamweaver descarga los archivos seleccionados de la siguiente manera:
   - Si utiliza el sistema de desprotección/protección, al obtener un archivo se genera una copia local de sólo lectura; el archivo permanecerá disponible en el sitio remoto o en el servidor de prueba para que otros miembros del equipo puedan protegerlo.
   - Si no utiliza el sistema de desprotección/protección, al obtener un archivo se crea una copia que tiene privilegios de lectura y escritura.

     Nota: Si trabaja en colaboración con otros usuarios en los mismos archivos, no es recomendable desactivar la opción Permitir desproteger y proteger archivo. Si otros usuarios utilizan el sistema de desprotección/protección con el sitio, usted también debe emplear ese sistema.

     Para detener la transferencia de archivos en cualquier momento, haga clic en el botón Cancelar del cuadro de diálogo Actividad de archivo en segundo plano.

Obtención de archivos de un servidor remoto mediante la ventana de documento

1. Asegúrese de que el documento esté activo en la ventana de documento.
2. Siga uno de estos procedimientos para obtener el archivo:
   - Seleccione Sitio > Obtener.
   - Haga clic en el icono Administración de archivos de la barra de herramientas de la ventana de documento y luego seleccione Obtener en el menú.

     Nota: Si el archivo actual no forma parte del sitio actual del panel Archivos, Dreamweaver intentará determinar a qué sitio definido localmente pertenece. Si el archivo actual pertenece a un solo sitio local, Dreamweaver abre ese sitio y realiza la operación de obtención.

Visualización del registro FTP

1. Haga clic en el menú Opciones de la esquina superior derecha del panel Archivos.
2. Seleccione Ver registro FTP del sitio.

Nota: En el panel Archivos expandido, puede hacer clic en el botón Registro FTP para mostrar el registro.

Volver al principio

Colocación de archivos en un servidor remoto

Puede colocar archivos del sitio local en el sitio remoto, generalmente sin tener que cambiar su estado protegido.

Hay dos situaciones frecuentes en las que se podría utilizar el comando Colocar en lugar de Desproteger:

- Si no trabaja en un entorno de colaboración y no está utilizando el sistema de desprotección/protección.
- Si desea colocar la versión actual del archivo en el servidor, pero va a seguir editándola.

  Nota: Si coloca un archivo que anteriormente no estaba presente en el sitio remoto y utiliza el sistema de desprotección/protección, el archivo se copiará en el sitio remoto y, a continuación, quedará protegido para que pueda seguir editándolo.

  Puede utilizar el panel Archivos o la ventana de documento para colocar los archivos. Dreamweaver crea un registro de la actividad de los archivos durante la transferencia que puede ver y guardar.

  Nota: No se puede desactivar la transferencia de archivos en segundo plano. Si tiene abierto el registro de detalles en el cuadro de diálogo Actividad de archivo en segundo plano, puede cerrarlo para mejorar el rendimiento.

  Dreamweaver también registra toda la actividad de transferencia de archivos mediante FTP. Si se produce un error mientras transfiere un archivo con FTP, el registro de FTP del sitio podrá ayudarle a determinar el problema.

  Para ver un tutorial sobre la colocación de archivos en un servidor remoto, consulte www.adobe.com/go/vid0163_es.

  Para ver un tutorial sobre la solución de problemas de publicación, consulte www.adobe.com/go/vid0164_es.

Colocación de archivos en un sitio remoto o un servidor de prueba mediante el panel Archivos

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione los archivos que desea cargar.

   Generalmente se seleccionan en la Vista local, pero puede seleccionar los archivos correspondientes en la Vista remota si lo prefiere.

   Nota: Puede colocar sólo aquellos archivos cuya versión local sea más reciente que la versión remota.
2. Siga uno de estos procedimientos para colocar el archivo en el servidor remoto:
   - Haga clic en el botón Colocar de la barra de herramientas del panel Archivos.
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en el archivo del panel Archivos y, a continuación, seleccione Colocar en el menú contextual.
3. Si el archivo no se ha guardado, aparecerá un cuadro de diálogo (si ha definido esta preferencia de la categoría Sitio del cuadro de diálogo Preferencias) que le permitirá guardar el archivo antes de colocarlo en el servidor remoto. Haga clic en Sí para guardar el archivo o en No para colocar la versión guardada anteriormente en el servidor remoto.
   Nota: Si no guarda el archivo, todos los cambios que haya realizado desde la última vez que lo guardó no se incluirán en el servidor remoto. Sin embargo, si el archivo permanece abierto, podrá guardar los cambios después de colocar el archivo en el servidor si lo desea.
4. Haga clic en Sí para cargar los archivos dependientes junto con los archivos seleccionados, o en No si prefiere no cargar dichos archivos. De manera predeterminada, los archivos dependientes no se cargan. Puede establecer esta opción en Edición > Preferencias > Sitio.
   Nota: Suele resultar conveniente cargar archivos dependientes cuando se desprotege un archivo nuevo, pero si las últimas versiones de los archivos dependientes ya se encuentran en el servidor remoto no hay necesidad de volver a cargarlos.

   Para detener la transferencia de archivos en cualquier momento, haga clic en el botón Cancelar del cuadro de diálogo Actividad de archivo en segundo plano.

Colocación de archivos en un servidor remoto mediante la ventana de documento

1. Asegúrese de que el documento esté activo en la ventana de documento.
2. Siga uno de estos procedimientos para colocar el archivo:
   - Seleccione Sitio > Colocar.
   - Haga clic en el icono Administración de archivos de la barra de herramientas de la ventana de documento y luego seleccione Colocar en el menú.

     Nota: Si el archivo actual no forma parte del sitio actual del panel Archivos, Dreamweaver intentará determinar a qué sitio definido localmente pertenece. Si el archivo actual pertenece a un solo sitio local, Dreamweaver abre ese sitio y realiza la operación de colocación.

Visualización del registro FTP

1. Haga clic en el menú Opciones de la esquina superior derecha del panel Archivos.
2. Seleccione Ver registro FTP del sitio.

Nota: En el panel Archivos expandido, puede hacer clic en el botón Registro FTP para mostrar el registro.

Volver al principio

Administración de las transferencias de archivos

Puede ver el estado de las operaciones de transferencia de archivos, así como una lista de los archivos transferidos y el resultado obtenido (transferencia correcta, omitida o fallida). También puede guardar un registro de la actividad de los archivos.

Nota: Dreamweaver le permite realizar otras actividades no relacionadas con el servidor durante la transferencia de los archivos hacia o desde un servidor.

Cancelación de una transferencia de archivo

❖ Haga clic en el botón Cancelar del cuadro de diálogo Actividad de archivo en segundo plano. Si el cuadro de diálogo no está visible, haga clic en el botón Actividad de archivo situado en la parte inferior del panel Archivos.

Visualización del cuadro de diálogo Actividad de archivo en segundo plano durante las transferencias

❖ Haga clic en el botón Actividad de archivo o Registro en la parte inferior del panel Archivos.
Nota: El botón Registro no se puede ocultar ni eliminar. Es un elemento permanente del panel.

Visualización de los detalles de la última transferencia de archivos

1. Haga clic en el botón Registro situado en la parte inferior del panel Archivos para abrir el cuadro de diálogo Actividad de archivo en segundo plano.
2. Haga clic en la flecha de ampliación de Detalles.

Almacenamiento de un registro de la última transferencia del archivo

1. Haga clic en el botón Registro situado en la parte inferior del panel Archivos para abrir el cuadro de diálogo Actividad de archivo en segundo plano.
2. Haga clic en el botón Guardar registro y guarde la información como un archivo de texto.

   Puede revisar la actividad de los archivos abriendo el archivo de registro en Dreamweaver o en cualquier editor de texto.

Más temas de ayuda

Tutorial sobre la colocación de archivos

Tutorial sobre la solución de problemas de publicación

Desprotección y protección de archivos

Volver al principio

Acerca del sistema de desprotección/protección

Si trabaja en un entorno de colaboración, puede desproteger y proteger archivos en los servidores local y remoto. Si es la única persona que trabaja en el servidor remoto, puede utilizar los comandos Obtener y Colocar para transferir los archivos sin desprotegerlos ni protegerlos.

Nota: Las funciones Obtener y Colocar pueden utilizarse con un servidor de prueba, a diferencia del sistema de desprotección/protección.

Proteger un archivo equivale a decir: "Estoy trabajando con este archivo. ¡No lo toquen!" Cuando un archivo se encuentra protegido, se muestra el nombre del usuario que lo ha protegido junto al icono del archivo en el panel Archivos, además de una marca de verificación roja (si un miembro del equipo ha protegido el archivo) o verde (si usted ha protegido el archivo).

Al desproteger un archivo, éste queda a disposición de otros miembros del equipo, que podrán protegerlo y editarlo. Al desproteger un archivo después de editarlo, la versión local se convierte en archivo de sólo lectura y aparece un símbolo de candado junto al archivo en el panel Archivos para evitar que realice cambios en él.

Dreamweaver no convierte los archivos protegidos en archivos de sólo lectura en el servidor remoto. Si transfiere archivos con una aplicación distinta de Dreamweaver, es posible que se sobrescriban los archivos protegidos. Sin embargo, en aplicaciones distintas de Dreamweaver, el archivo LCK figura al lado del archivo protegido en la jerarquía de archivos para evitar errores de ese tipo.

Volver al principio

Configuración del sistema de desprotección/protección

Antes de utilizar el sistema de desprotección/protección, deberá asociar el sitio local a un servidor remoto.

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Seleccione un sitio y haga clic en Editar.
3. En el cuadro de diálogo Configuración del sitio, seleccione la categoría Servidores y proceda de una de las siguiente formas:
   - Haga clic en el botón Añadir nuevo servidor para añadir un nuevo servidor
   - Seleccione un servidor existente y haga clic en el botón Editar servidor existente
4. Especifique las opciones Básicas que sean necesarias y luego haga clic en el botón Avanzadas.
5. Seleccione Activar protección del sitio, si trabaja en equipo (o si trabaja en solitario con distintos sistemas). Anule la selección de esta opción si desea desactivar la protección y desprotección de archivos para este sitio Web.

   Esta opción resulta útil para comunicar a otros usuarios que ha protegido un archivo para editarlo. También puede servir para recordarle que ha dejado una versión más reciente de un archivo en otro equipo.

   Si no aparecen las opciones de Desproteger/proteger, ello indica que no ha configurado el servidor remoto.
6. Seleccione la opción Proteger archivos al abrir si desea proteger automáticamente los archivos cuando haga doble clic en ellos para abrirlos desde el panel Archivos.

   Si utiliza Archivo > Abrir para abrir un archivo, éste no quedará protegido aunque haya activado esta opción.
7. Establezca las opciones restantes:
   Nombre de protección El nombre de protección aparecerá en el panel Archivos junto a los archivos protegidos. De este modo, los miembros del equipo sabrán a quién dirigirse si necesitan un archivo que está protegido.
   Nota: Si trabaja en solitario con varios sistemas, utilice un nombre de protección distinto en cada uno (por ejemplo, JoseR-MacCasa y JoseR-PCOficina) para saber dónde se encuentra la última versión del archivo si olvida desprotegerlo.

   Dirección de correo electrónico Si introduce una dirección de correo electrónico al proteger un archivo, su nombre aparecerá en el panel Archivos en forma de vínculo (subrayado y azul) al lado del archivo en cuestión. Si un miembro del equipo hace clic en el vínculo, su programa de correo electrónico predeterminado abrirá un mensaje con la dirección correspondiente y un título indicando el archivo y el nombre del sitio.

Volver al principio

Desprotección y protección de archivos en una carpeta remota

Tras configurar el sistema de protección/desprotección, puede proteger y desproteger archivos de un servidor remoto mediante el panel Archivos o desde la ventana de documento.

Protección de archivos mediante el panel Archivos

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione los archivos que desea proteger en el servidor remoto.
   Nota: Puede seleccionar los archivos en la vista local o remota, pero no en el servidor de prueba.

   Una marca de verificación roja indica que otro miembro del equipo tiene protegido el archivo, mientras que un símbolo de candado indica que el archivo es de sólo lectura (Windows) o bloqueado (Macintosh).

2. Siga uno de estos procedimientos para proteger los archivos:

   - Haga clic en el botón Proteger de la barra de herramientas del panel Archivos.
   - Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) y elija Proteger en el menú contextual.

3. En el cuadro de diálogo Archivos dependientes, haga clic en Sí para descargar los archivos dependientes junto con los archivos seleccionados, o en No si prefiere no descargar dichos archivos. De manera predeterminada, los archivos dependientes no se descargan. Puede establecer esta opción en Edición > Preferencias > Sitio.
   Nota: Suele resultar conveniente descargar archivos dependientes cuando se protege un archivo nuevo, pero si las últimas versiones de los archivos dependientes ya se encuentran en el disco local no hay necesidad de volver a descargarlos.

   Aparece una marca de verificación verde junto al icono del archivo local para indicar que lo ha protegido usted.

   Importante: Si protege el archivo activo, la nueva versión protegida sobrescribirá la versión del archivo abierta actualmente.

Desprotección de archivos mediante el panel Archivos

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione archivos protegidos o nuevos.
   Nota: Puede seleccionar los archivos en la vista local o remota, pero no en el servidor de prueba.
2. Siga uno de estos procedimientos para desproteger los archivos:

   - Haga clic en el botón Desproteger de la barra de herramientas del panel Archivos.
   - Haga clic con el botón derecho (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) y elija Desproteger en el menú contextual.

3. Haga clic en Sí para cargar los archivos dependientes junto con los archivos seleccionados, o en No si prefiere no cargar dichos archivos. De manera predeterminada, los archivos dependientes no se cargan. Puede establecer esta opción en Edición > Preferencias > Sitio.
   Nota: Suele resultar conveniente cargar archivos dependientes cuando se desprotege un archivo nuevo, pero si las últimas versiones de los archivos dependientes ya se encuentran en el servidor remoto no hay necesidad de volver a cargarlos.

   El símbolo de candado junto al icono del archivo local indica que el archivo ha pasado a ser de sólo lectura.

   Importante: Si desprotege el archivo activo, es posible que éste se guarde automáticamente antes de desprotegerse. Dependerá de las opciones que haya configurado.

Desprotección de un archivo abierto desde la ventana de documento

1. Asegúrese de que el archivo que desea desproteger esté abierto en la ventana de documento.
   Nota: Sólo es posible desproteger los archivos abiertos de uno en uno.
2. Siga uno de estos procedimientos:

   - Elija Sitio > Desproteger.
   - Haga clic en el icono Administración de archivos de la barra de herramientas de la ventana de documento y luego seleccione Desproteger en el menú.

     Si el archivo actual no forma parte del sitio activo del panel Archivos, Dreamweaver intentará determinar a qué sitio definido localmente pertenece el archivo actual. Si el archivo actual pertenece a un sitio diferente del activo en el panel Archivos, Dreamweaver abre ese sitio y realiza la operación de desprotección.

     Importante: Si desprotege el archivo activo, es posible que éste se guarde automáticamente antes de desprotegerse. Dependerá de las opciones que haya configurado.

Cómo deshacer la protección de un archivo

Si protege un archivo y luego decide no editarlo (o descartar los cambios efectuados), puede deshacer la operación de protección para que el archivo recupere su estado original.

Para deshacer la protección de un archivo, siga uno de estos procedimientos:

- Abra el archivo en la ventana de documento y seleccione Sitio > Deshacer proteger.
- En el panel Archivos (Ventana > Archivos), haga clic con el botón derecho (Windows) o presione Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Deshacer proteger.

  La copia local del archivo se convertirá en copia de sólo lectura y se perderán los cambios realizados.

Volver al principio

Utilización de WebDAV para desproteger y proteger archivos

Dreamweaver puede conectar con un servidor que utilice WebDAV (Creación y control de versiones distribuido basado en la Web, Web-based Distributed Authoring and Versioning), un conjunto de extensiones del protocolo HTTP que permite a los usuarios colaborar en la edición y administración de archivos en servidores Web remotos. Para más información, consulte www.webdav.org.

1. Si aún no lo ha hecho, defina un sitio de Dreamweaver que especifique la carpeta local que debe utilizarse para almacenar los archivos del proyecto.
2. Seleccione Sitio > Administrar sitios y luego haga doble clic en el sitio deseado en la lista.
3. En el cuadro de diálogo Configuración del sitio, seleccione la categoría Servidores y proceda de una de las siguiente formas:
   - Haga clic en el botón Añadir nuevo servidor para añadir un nuevo servidor
   - Seleccione un servidor existente y haga clic en el botón Editar servidor existente
4. En la pantalla Básicas, seleccione WebDAV del menú emergente Conectar usando y complete el resto de opciones que sean necesarias de la pantalla Básicas.
5. Haga clic en el botón Avanzadas.
6. Seleccione la opción Activar protección del sitio e introduzca la siguiente información:
   - En el cuadro Nombre de protección, introduzca un nombre que le identifique ante los demás miembros del equipo.
   - En el cuadro Dirección de correo electrónico, introduzca su dirección de correo electrónico.

     El nombre y las direcciones de correo electrónico se utilizan para identificar al propietario en el servidor WebDAV y aparece en el panel Archivos como información de contacto.
7. Haga clic en Guardar.

   Dreamweaver configura el sitio para acceso WebDAV. Al utilizar el comando Desproteger o Proteger en cualquier archivo de un sitio, el archivo se transfiere empleando WebDAV.

   Nota: Es posible que WebDAV no pueda proteger correctamente archivos con contenido dinámico, como etiquetas PHP o SSI, ya que el GET HTTP los proporciona cuando se protegen.

Volver al principio

Uso de Subversion (SVN) para obtener o desproteger archivos

Dreamweaver puede conectar con un servidor que utilice Subversion (SVN), un sistema de control de versiones que permite a los usuarios editar y administrar archivos en colaboración en servidores Web remotos. Dreamweaver no es un cliente SVN completo, pero sí permite a los usuarios obtener las versiones más recientes de los archivos, realizar cambios y aceptarlos en los archivos.

Importante: Dreamweaver CS5 utiliza la biblioteca de cliente Subversion 1.6.6 y Dreamweaver CS5.5 utiliza la biblioteca de cliente 1.6.9. Las versiones posteriores de la biblioteca de cliente Subversion no son compatibles con versiones anteriores. Tenga en cuenta que si actualiza una aplicación cliente de terceros (por ejemplo, TortoiseSVN) para que sea compatible con una versión posterior de Subversion, la aplicación Subversion actualizada actualizará los metadatos locales de Subversion y Dreamweaver no podrá establecer comunicación con Subversion. Esto no afecta a las actualizaciones del servidor de Subversion, ya que estas actualizaciones son compatibles con versiones anteriores. Si actualiza a una aplicación de cliente de terceros que es compatible con Subversion 1.7 u otra versión posterior, deberá consultar a Adobe la existencia de actualizaciones para poder volver a utilizar Subversion con Dreamweaver. Para más información sobre este tema, consulte www.adobe.com/go/dw_svn_es.
Adobe recomienda el uso de una herramienta de comparación de archivos creada por otro fabricante al controlar las versiones de archivos mediante SVN. Al comparar las diferencias de los archivos, conocerá exactamente qué cambios han realizado otros usuarios en los archivos. Para más información sobre las herramientas de comparación de archivos, utilice un motor de búsquedas, como Google Search, y busque “file comparison” (herramientas de comparación de archivos) o “diff” (herramientas de diferenciación). Dreamweaver funciona con la mayoría de herramientas de otros fabricantes.

Para ver un vídeo de introducción al uso de SVN y Dreamweaver, consulte www.adobe.com/go/lrvid4049_dw_es.

Configuración de una conexión a SVN

Antes de utilizar Subversion (SVN) como sistema de control de versiones con Dreamweaver, debe configurar una conexión a un servidor SVN. La conexión al servidor SVN se configura en la categoría de control de versiones del cuadro de diálogo Definición del sitio.

El servidor SVN es una base de datos de archivos donde los usuarios pueden obtener y validar archivos. Es diferente del servidor remoto que se suele utilizar con Dreamweaver. Cuando se utiliza SVN, el servidor remoto es el servidor “dinámico” para las páginas Web y el servidor SVN sirve

para alojar la base de datos de los archivos cuyas versiones desea controlar. El flujo de trabajo normal consiste en obtener los archivos del servidor SVN y volver a validarlos en él para, a continuación, publicarlos en el servidor remoto de Dreamweaver. La configuración del servidor remoto es completamente independiente de la configuración de SVN.

Antes de iniciar la configuración, debe obtener acceso a un servidor SVN y a una base de datos de SVN. Para más información sobre SVN, consulte el sitio Web de Subversion en http://subversion.apache.org/.

Para configurar la conexión a SVN, siga estos pasos:

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios, elija el sitio para el que desea configurar el control de versiones y haga clic en el botón Editar.
   Nota: Si aún no ha configurado las carpetas locales y remotas para un sitio de Dreamweaver, deberá configurar al menos un sitio local antes de continuar. (En esta fase no es necesario el sitio remoto, pero deberá configurarlo antes de publicar los archivos en la Web.) Para obtener más información, consulte Trabajo con sitios de Dreamweaver.
2. En el cuadro de diálogo Configuración del sitio, seleccione la categoría Control de versión.
3. Seleccione Subversion en el menú emergente Acceso.
4. Defina las opciones de acceso de la siguiente manera:
   - Seleccione un protocolo en el menú emergente Protocolo. Los protocolos disponibles son HTTP, HTTPS, SVN y SVN+SSH.

     Nota: El uso del protocolo SVN+SSH exige una configuración especial. Para más información, consulte www.adobe.com/go/learn_dw_svn_ssh_es.
   - Introduzca la dirección del servidor SVN en el cuadro de texto Dirección del servidor (normalmente tendrá el formato *nombreservidor.dominio.com*).
   - Introduzca la ruta de la base de datos del servidor SVN en el cuadro de texto Ruta de base de datos (normalmente tendrá el formato */svn/su_directorio_raíz*. El administrador del servidor es el responsable de asignar un nombre a la carpeta raíz de la base de datos de SVN.)
   - (Opcional) Si desea utilizar un puerto de servidor que no sea el predeterminado, seleccione No predeterminado e introduzca el número de puerto en el cuadro de texto.
   - Introduzca su nombre de usuario y contraseña del servidor SVN.
5. Haga clic en Prueba para probar la conexión o haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo. A continuación, haga clic en Listo para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitios.

Después de establecer la conexión al servidor, la base de datos de SVN está disponible y se puede visualizar en el panel Archivos. Para visualizarla, seleccione Vista de la base de datos en el menú emergente Ver o haga clic en el botón Archivos de base de datos en el panel Archivos ampliado.

Obtención de la versión más reciente de un archivo

Cuando se obtiene la versión más reciente de un archivo de la base de datos de SVN, Dreamweaver combina el contenido del archivo con el contenido de la copia local correspondiente. (En otras palabras, si otra persona actualiza el archivo después de haberse validado, las actualizaciones se combinan en la versión local del archivo en el equipo.) Si el archivo no existe aún en la unidad de disco duro local, Dreamweaver coge el archivo.

Nota: Al obtener archivos de la base de datos por primera vez, deberá trabajar con un directorio local que esté vacío o que no contenga archivos con los mismos nombres que los de la base de datos. Dreamweaver no montará los archivos de la base de datos en la unidad local en el primer intento si la unidad local contiene archivos cuyos nombres coinciden con los de la base de datos remota.

1. Asegúrese de haber configurado correctamente la conexión a SVN.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Para visualizar la versión local de los archivos de SVN en el panel Archivos, seleccione Vista local en el menú emergente Ver. (Si utiliza el panel Archivos ampliado, la vista local es la que se muestra automáticamente.) A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el archivo o la carpeta que desee y seleccione Control de versión > Obtener versiones más recientes.
   - Para mostrar los archivos de la base de datos de SVN, seleccione Vista de la base de datos en el menú emergente Ver en el panel Archivos o haga clic en el botón Archivos de base de datos en el menú Archivos ampliado. A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el archivo o la carpeta que desee y seleccione Obtener versiones más recientes.

Nota: También puede hacer clic con el botón derecho del ratón en un archivo y elegir Proteger del menú contextual, o bien seleccionar el archivo y hacer clic en el botón Proteger para obtener la versión más reciente. SVN no admite el flujo de trabajo de protección, pero esta acción realmente no protege el archivo en el sentido tradicional.

Validación de archivos

1. Asegúrese de haber configurado correctamente la conexión a SVN.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Para visualizar la versión local de los archivos de SVN en el panel Archivos, seleccione Vista local en el menú emergente Ver. (Si utiliza el panel Archivos ampliado, la vista local es la que se muestra automáticamente.) A continuación, seleccione el archivo que desea validar y haga clic en el botón Desproteger.
   - Para mostrar los archivos de la base de datos de SVN, seleccione Vista de la base de datos en el menú emergente Ver en el panel Archivos o haga clic en el botón Archivos de base de datos en el menú Archivos ampliado. A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el archivo que desea validar y seleccione Desproteger.
3. Revise las acciones en el cuadro de diálogo Realizar, introduzca los cambios que desee y haga clic en Aceptar.

   Para modificar una acción, seleccione el archivo cuya acción desea modificar y haga clic en los botones situados en la parte inferior del cuadro de diálogo Realizar. Hay dos opciones disponibles: realizar validación e ignorar.

Nota: Una marca de verificación verde en un archivo en el panel Archivos significa que el archivo se ha modificado y aún no se ha validado en la base de datos.

Actualización del estado de los archivos o carpetas de la base de datos

Puede actualizar el estado de SVN de un archivo o una carpeta individualmente. La actualización no renueva toda la pantalla.

1. Asegúrese de haber configurado correctamente la conexión a SVN.
2. Para mostrar los archivos de la base de datos de SVN, seleccione Vista de la base de datos en el menú emergente Ver en el panel Archivos o haga clic en el botón Archivos de base de datos en el menú Archivos ampliado.
3. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en cualquier carpeta o archivo de la base de datos y seleccione Actualizar estado.

Actualización del estado de archivos o carpetas locales

Puede actualizar el estado de SVN de un archivo o una carpeta individualmente. La actualización no renueva toda la pantalla.

1. Asegúrese de haber configurado correctamente la conexión a SVN.
2. Para visualizar la versión local de los archivos de SVN en el panel Archivos, seleccione Vista local en el menú emergente Ver. (Si utiliza el panel Archivos ampliado, la vista local es la que se muestra automáticamente.)
3. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en cualquier carpeta o archivo del panel Archivos y seleccione Actualizar estado.

Visualización de las revisiones de un archivo

1. Asegúrese de haber configurado correctamente la conexión a SVN.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Para visualizar la versión local de los archivos de SVN en el panel Archivos, seleccione Vista local en el menú emergente Ver. (Si utiliza el panel Archivos ampliado, la vista local es la que se muestra automáticamente.) A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el archivo pertinente y seleccione Control de versión > Mostrar revisiones.
   - Para mostrar los archivos de la base de datos de SVN, seleccione Vista de la base de datos en el menú emergente Ver en el panel Archivos o haga clic en el botón Archivos de base de datos en el menú Archivos ampliado. A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el archivo pertinente y seleccione Mostrar revisiones.
3. En el cuadro de diálogo Historial de revisiones, seleccione la revisión o revisiones que desea visualizar y realice una de las siguientes acciones:
   - Haga clic en Comparar con local para comparar la revisión seleccionada con la versión local del archivo.

     Nota: Deberá instalar una herramienta de comparación de archivos de otro fabricante antes de comparar los archivos. Para más información sobre las herramientas de comparación de archivos, utilice un motor de búsquedas, como Google Search, y busque “file comparison” (herramientas de comparación de archivos) o “diff” (herramientas de diferenciación). Dreamweaver funciona con la mayoría de herramientas de otros fabricantes.
   - Haga clic en Comparar para comparar las dos revisiones seleccionadas. Mantenga presionada la tecla Control y haga clic para seleccionar dos revisiones simultáneamente.
   - Haga clic en Ver para visualizar la revisión seleccionada. Esta acción no sobrescribe la copia local actual del mismo archivo. Puede guardar la revisión seleccionada en la unidad de disco duro como haría con cualquier otro archivo.
   - Haga clic en Promover para hacer que la revisión seleccionada sea la más actual en la base de datos.

Bloqueo y desbloqueo de archivos

El bloqueo de un archivo de la base de datos de SVN permite que otros usuarios sepan que está trabajando en un archivo. Los demás usuarios podrán continuar editando el archivo localmente, pero no podrán enviar el archivo hasta que usted lo haya desbloqueado. Cuando bloquee un archivo en la base de datos, verá un icono de un candado abierto sobre el archivo. Los demás usuarios verán un icono de candado cerrado.

1. Asegúrese de haber configurado correctamente la conexión a SVN.
2. Siga uno de estos procedimientos:
    - Para mostrar los archivos de la base de datos de SVN, seleccione Vista de la base de datos en el menú emergente Ver en el panel Archivos o haga clic en el botón Archivos de base de datos en el menú Archivos ampliado. A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el archivo pertinente y seleccione Bloquear o Desbloquear.
    - Para visualizar la versión local de los archivos de SVN en el panel Archivos, seleccione Vista local en el menú emergente Ver. (Si utiliza el panel Archivos ampliado, la vista local es la que se muestra automáticamente.) A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el archivo pertinente y seleccione Bloquear o Desbloquear.

Adición de un nuevo archivo a la base de datos

Cuando se muestra un signo más de color azul en un archivo en el panel Archivos, significa que el archivo no existe aún en la base de datos de SVN.

1. Asegúrese de haber configurado correctamente la conexión a SVN.
2. En el panel Archivos, seleccione el archivo que desea añadir a la base de datos y haga clic en el botón Desproteger.
3. Asegúrese de que el archivo esté seleccionado para su validación en el cuadro de diálogo Realizar y haga clic en Aceptar.

Traslado, copia, eliminación o restitución de archivos

- Para mover un archivo, arrástrelo a la carpeta de destino del sitio local.

  Al mover un archivo, Dreamweaver lo marca con un signo Añadir con historial en la nueva ubicación y con un signo Eliminar en la ubicación antigua. Al seleccionar Realizar para estos archivos, el archivo desaparece de la ubicación antigua.
- Para copiar un archivo, selecciónelo, cópielo (Edición > Copiar) y péguelo (Edición > Pegar) en la nueva ubicación.

  Al copiar y pegar un archivo, Dreamweaver marca el archivo con un signo Añadir con historial en la nueva ubicación.
- Para eliminar un archivo, selecciónelo y presione Supr.

  Dreamweaver le ofrece la oportunidad de elegir si desea eliminar la versión local del archivo solamente o tanto la versión local como la versión situada en el servidor SVN. Si desea eliminar la versión local solamente, el archivo situado en el servidor SVN no se verá afectado. Si opta por eliminar también la versión situada en el servidor SVN, la versión local se marcará con un signo Eliminar y deberá ejecutar Realizar para el archivo para que se produzca la eliminación.
- Para restituir un archivo copiado o movido en su ubicación original, haga clic con el botón derecho del ratón en el archivo y seleccione Control de versión > Restituir.

Resolución de archivos en conflicto

Si su archivo entra en conflicto con otro archivo del servidor, podrá editarlo y marcarlo como resuelto. Por ejemplo, si intenta desproteger un archivo que entra en conflicto con los cambios realizados por otro usuario, SVN no le permitirá enviar el archivo. Puede obtener la última versión del archivo de la base de datos, realizar los cambios manualmente en su copia de trabajo y luego marcar el archivo como resuelto para poder enviarlo.

1. Asegúrese de haber configurado correctamente la conexión a SVN.
2. Para visualizar la versión local de los archivos de SVN en el panel Archivos, seleccione Vista local en el menú emergente Ver. (Si utiliza el panel Archivos ampliado, la vista local es la que se muestra automáticamente.)
3. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el archivo que desea resolver y seleccione Control de versión > Marcar como resuelto.

Desconexión

Es posible que le resulte cómodo desconectar para evitar el acceso a la base de datos cuando ejecute otras actividades de transferencia de archivos. Dreamweaver volverá a conectarse a la base de datos de SVN tan pronto como active una actividad para la que sea necesario estar conectado (Obtener versiones más recientes, Realizar, etc.).

1. Asegúrese de haber configurado correctamente la conexión a SVN.
2. Para visualizar la versión local de los archivos de SVN en el panel Archivos, seleccione Vista local en el menú emergente

Ver. (Si utiliza el panel Archivos ampliado, la vista local es la que se muestra automáticamente.)

3. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en cualquier archivo o carpeta del panel Archivos y seleccione Control de versión > Desconectar.

Limpieza de un sitio SVN local

Este comando le permite quitar bloqueos de los archivos para poder reanudar las operaciones no finalizadas. Deberá utilizar este comando para quitar bloqueos antiguos si recibe errores que indican que la copia de trabajo está bloqueada.

1. Asegúrese de haber configurado correctamente la conexión a SVN.
2. Para visualizar la versión local de los archivos de SVN en el panel Archivos, seleccione Vista local en el menú emergente Ver. (Si utiliza el panel Archivos ampliado, la vista local es la que se muestra automáticamente.)
3. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el archivo que desea limpiar y seleccione Control de versión > Limpiar.

Acerca del desplazamiento de archivos y carpetas en sitios controlados por Subversion

Cuando se desplazan las versiones locales de archivos o carpetas en un sitio controlado por Subversion, se corre el riesgo de causar problemas a otros usuarios que estén sincronizando con la base de datos de SVN. Por ejemplo, si desplaza un archivo localmente y no lo valida en la base de datos hasta pasadas unas horas, es posible que otro usuario intente obtener la versión más actual del archivo en la antigua ubicación del mismo. Es por ello que debe validar los archivos en el servidor SVN inmediatamente después de haberlos desplazado localmente.

Los archivos y las carpetas permanecen en el servidor SVN hasta que los elimine manualmente. Por tanto, aunque desplace un archivo a otra carpeta local y lo valide, la versión antigua del archivo permanece en la ubicación anterior del servidor. Para evitar la confusión, elimine las copias antiguas de los archivos o carpetas que desplace.

Cuando desplaza un archivo localmente y lo valida en el servidor SVN, el historial de las versiones del archivo se pierde.

Más temas de ayuda

Sincronización de archivos

Volver al principio

Sincronización de los archivos de los sitios local y remoto

Después de crear archivos en los sitios local y remoto, puede sincronizar los archivos de ambos sitios.

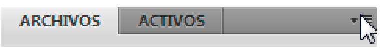
Nota: Si el sitio remoto es un servidor FTP (en lugar de un servidor de red), utilice FTP para sincronizar los archivos.

Antes de sincronizar los sitios, puede verificar qué archivos desea colocar, obtener, eliminar u omitir. Dreamweaver también confirma los archivos que se han actualizado después de completar la sincronización.

Comprobación de cuáles son los archivos más recientes en el sitio local o remoto sin sincronizar

❖ En el panel Archivos, siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic en el menú Opciones de la esquina superior derecha y seleccione Edición > Seleccionar local más reciente o Edición > Seleccionar remoto más reciente.



- En el panel Archivos, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) y, a continuación, seleccione Seleccionar > Local más reciente o Seleccionar > Remoto más reciente.

Visualización de información de sincronización detallada para un archivo concreto

❖ En el panel Archivos, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en el archivo sobre el que desea obtener información y, a continuación, seleccione Mostrar información de sincronización.

Nota: Debe tener la opción Mantener información de sincronización seleccionada en la categoría Datos remotos del cuadro de diálogo Definición del sitio para que esta función esté disponible.

Sincronización de los archivos

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un sitio en el menú donde aparece el sitio, el servidor o la unidad actual.
2. (Opcional) Seleccione archivos o carpetas específicos o vaya al siguiente paso para sincronizar todo el sitio.
3. Haga clic en el menú de opciones situado en la esquina superior derecha del panel Archivos y elija Sitio > Sincronizar.

   También puede hacer clic en el botón Sincronizar de la parte superior del panel Archivos para sincronizar archivos.

4. En el menú Sincronizar, siga uno de estos procedimientos:
   - Para sincronizar todo el sitio, seleccione Todo el sitio Nombre del sitio.
   - Para sincronizar sólo archivos seleccionados, seleccione Archivos locales seleccionados solamente (o Archivos remotos seleccionados solamente si la selección más reciente la ha realizado en la Vista remota del panel Archivos).
5. Seleccione el sentido en el que desea copiar los archivos:
   Colocar archivos más nuevos en remoto Carga todos los archivos locales que no existen en el servidor remoto o que han cambiado desde la última carga.

   Obtener archivos más nuevos de remoto Descarga todos los archivos remotos que no existen localmente o que han cambiado desde la última descarga.

   Obtener y colocar archivos más nuevos Sitúa las versiones más recientes de todos los archivos tanto en el sitio local como en el remoto.

6. Elija si desea eliminar los archivos del sitio de destino que no tengan su homólogo en el sitio de origen. (Esta operación no es posible si selecciona Obtener y Colocar en el menú Dirección.)

   Si selecciona Colocar archivos más nuevos en remoto y la opción Eliminar, se eliminarán todos los archivos del sitio remoto que no tengan su correspondiente archivo local. Si selecciona Obtener archivos más nuevos de remoto, se eliminarán todos los archivos del sitio local que no tengan su correspondiente archivo remoto.

7. Haga clic en Vista previa.
   Nota: Para poder sincronizar los archivos, debe obtener una vista previa de las acciones que llevará a cabo Dreamweaver

para lograr la tarea.

Si la versión más reciente de cada archivo elegido se encuentra ya en ambas ubicaciones y no es preciso eliminar nada, aparecerá un mensaje indicando que no es necesario realizar la sincronización. En caso contrario, aparecerá el cuadro de diálogo Sincronizar para permitir el cambio de las acciones (colocar, obtener, eliminar u omitir) para dichos archivos antes de ejecutar la sincronización.

8. Verifique la acción que se llevará a cabo para cada archivo.
9. Para cambiar la acción para un archivo concreto, seleccione el archivo y luego haga clic en uno de los iconos de acciones situados en la parte inferior de la ventana de vista previa.
   Comparar La acción Comparar funciona sólo si ha instalado y ha especificado una herramienta de comparación de archivos en Dreamweaver. Si el icono de la acción aparece resaltado en gris significa que no es posible realizar dicha acción.

   Marcar los archivos seleccionados como sincronizados Esta opción le permite indicar que el archivo o los archivos seleccionados ya están sincronizados.
10. Haga clic en Aceptar para sincronizar los archivos. Puede visualizar o guardar los detalles de la sincronización en un archivo local.

Más temas de ayuda

Comparación de archivos para detectar diferencias

Volver al principio

Comparación de archivos locales y remotos para detectar diferencias

Dreamweaver puede utilizar herramientas de comparación para comparar el código de las versiones local y remota del mismo archivo, dos archivos remotos diferentes o dos archivos locales diferentes. La comparación de las versiones local y remota resulta útil si está trabajando con un archivo localmente y sospecha que la copia del archivo existente en el servidor ha sido modificada por otra persona. Sin salir de Dreamweaver, puede ver y combinar los cambios remotos en la versión local antes de colocar el archivo en el servidor.

La comparación de dos archivos locales o dos archivos remotos también es útil si conserva versiones anteriores de los archivos con otro nombre. Si ha olvidado los cambios realizados en un archivo con respecto a la versión anterior, una rápida comparación le permitirá recordarlos.

Antes de comenzar, deberá instalar en el sistema una herramienta de comparación de archivos de terceros. Para más información sobre las herramientas de comparación de archivos, utilice un motor de búsquedas, como Google Search, y busque “file comparison” (herramientas de comparación de archivos) o “diff” (herramientas de diferenciación). Dreamweaver funciona con la mayoría de herramientas de otros fabricantes.

Especificación de la herramienta de comparación en Dreamweaver

1. Instale la herramienta de comparación de archivos en el mismo sistema en el que está instalado Dreamweaver.
2. En Dreamweaver, acceda al cuadro de diálogo Preferencias seleccionando Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y, a continuación, seleccione la categoría Comparación de archivos.
3. Siga uno de estos procedimientos:

    - En Windows, haga clic en el botón Examinar y seleccione una aplicación que compare archivos.
    - En Macintosh, haga clic en el botón Examinar y seleccione la herramienta o el script que inicia la herramienta de comparación de archivos desde la línea de comandos, no la herramienta de comparación de archivos propiamente dicha.

    Las herramientas o los scripts de inicio normalmente están ubicados en la carpeta /usr/bin de Macintosh. Por ejemplo, si desea utilizar FileMerge, vaya a /usr/bin y seleccione opendiff, que es la herramienta que inicia FileMerge.

    En la siguiente tabla se enumeran las herramientas de comparación de archivos más habituales para Macintosh y la ubicación de sus correspondientes herramientas o scripts de inicio en el disco duro:

Si utiliza	Seleccione el siguiente archivo
FileMerge	/usr/bin/opendiff (o /Developer/usr/bin/opendiff)
BBEdit	/usr/bin/bbdiff
TextWrangler	/usr/bin/twdiff

Nota: La carpeta usr normalmente está oculta en el Finder. No obstante, puede acceder a ella con el botón Examinar de Dreamweaver.
Nota: Los resultados dependen de la herramienta de comparación que se utilice. Consulte el manual del usuario de la herramienta para averiguar cómo debe interpretar los resultados.

Comparación de dos archivos locales

Puede comparar dos archivos ubicados en cualquier lugar de su equipo.

1. En el panel Archivos, presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en los dos archivos para seleccionarlos.
    Para seleccionar archivos situados fuera del sitio definido, seleccione el disco local del menú emergente izquierdo en el panel Archivos y luego seleccione los archivos.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en los archivos seleccionados y seleccione Comparar archivos locales en el menú contextual.
    Nota: Si dispone de un ratón con un solo botón, presione Control mientras hace clic en uno de los archivos seleccionados.

La herramienta de comparación de archivos se iniciará y comparará los dos archivos.

Comparación de dos archivos remotos

Puede comparar dos archivos ubicados en el servidor remoto. Debe definir un sitio de Dreamweaver con configuración remota antes de realizar esta tarea.

1. En el panel Archivos, muestre los archivos del servidor remoto seleccionando Vista remota en el menú emergente derecho.
2. Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en los dos archivos para seleccionarlos.
3. Haga clic con el botón derecho del ratón en los archivos seleccionados y seleccione Comparar archivos remotos en el menú contextual.
   Nota: Si dispone de un ratón con un solo botón, presione Control mientras hace clic en uno de los archivos seleccionados.

   La herramienta de comparación de archivos se iniciará y comparará los dos archivos.

Comparación de un archivo local con un archivo remoto

Puede comparar un archivo local con un archivo ubicado en el servidor remoto. Para ello, deberá definir primero un sitio de Dreamweaver con configuración remota.

❖ En el panel Archivos, haga clic con el botón derecho del ratón en un archivo local y seleccione Comparar con remotos en el menú contextual.
Nota: Si dispone de un ratón con un solo botón, presione Control mientras hace clic en el archivo local.
La herramienta de comparación de archivos se iniciará y comparará los dos archivos.

Comparación de un archivo remoto con un archivo local

Puede comparar un archivo remoto con un archivo local. Debe definir un sitio de Dreamweaver con configuración remota antes de realizar esta tarea.

1. En el panel Archivos, muestre los archivos del servidor remoto seleccionando Vista remota en el menú emergente derecho.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en un archivo del panel y seleccione Comparar con locales en el menú contextual.
   Nota: Si dispone de un ratón con un solo botón, presione Control mientras hace clic en el archivo.

Comparación de un archivo abierto con un archivo remoto

Puede comparar un archivo abierto en Dreamweaver con su correspondiente archivo en el servidor remoto.

❖ En la ventana de documento, seleccione Archivo > Comparar con remoto.
La herramienta de comparación de archivos se iniciará y comparará los dos archivos.

También puede hacer clic con el botón derecho del ratón en la ficha del documento a lo largo de la parte superior de la ventana de documento y seleccionar Comparar con remotos del menú contextual.

Volver al principio

Comparación antes de colocar archivos

Si edita un archivo localmente y luego intenta cargarlo en el servidor remoto, Dreamweaver le notificará si la versión remota del archivo ha cambiado. Tendrá la oportunidad de comparar los dos archivos antes de cargar el archivo y sobrescribir la versión remota.

Antes de comenzar, deberá instalar una herramienta de comparación de archivos en el sistema y especificarla en Dreamweaver.

1. Tras editar un archivo de un sitio de Dreamweaver, coloque el archivo (Sitio > Colocar) en el sitio remoto.

   Si la versión remota del archivo ha sido modificada, recibirá una notificación y tendrá la oportunidad de ver las diferencias.

2. Para ver las diferencias, haga clic en el botón Comparar.

   La herramienta de comparación de archivos se iniciará y comparará los dos archivos.

   Si no ha especificado una herramienta de comparación de archivos, se le pedirá que especifique una.

3. Una vez que haya revisado o combinado los cambios en la herramienta, podrá continuar con la operación de colocación o cancelarla.

Volver al principio

Comparación de archivos al sincronizar

Puede comparar las versiones locales de los archivos con las versiones remotas cuando sincronice los archivos del sitio con Dreamweaver.

Antes de comenzar, deberá instalar una herramienta de comparación de archivos en el sistema y especificarla en Dreamweaver.

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en cualquier lugar del panel Archivos y seleccione Sincronizar del menú contextual.
2. Complete el cuadro de diálogo Sincronizar archivos y haga clic en Vista previa.

   Tras hacer clic en Vista previa, se enumerarán los archivos seleccionados y las acciones que se realizarán durante la sincronización.

3. En la lista, seleccione cada archivo que desee comparar y haga clic en el botón Comparar (el icono con dos páginas pequeñas).
   Nota: El archivo debe estar basado en texto (por ejemplo, archivos HTML o de ColdFusion).

   Dreamweaver iniciará la herramienta de comparación, que comparará las versiones local y remota de cada uno de los archivos seleccionados.

Más temas de ayuda

Ocultación de archivos y carpetas en el sitio de Dreamweaver

Volver al principio

Acerca de la ocultación de sitios

La posibilidad de ocultar elementos de un sitio permite excluir archivos y carpetas al realizar operaciones como Obtener o Colocar. También puede ocultar todos los archivos de un tipo determinado (JPEG, FLV, XML, etc.) para las operaciones del sitio. Dreamweaver recuerda los valores de cada sitio, de forma que no tenga que realizar selecciones cada vez que trabaje con ese sitio.

Por ejemplo, si está trabajando en un sitio de gran tamaño y no desea cargar los archivos multimedia todos los días, puede utilizar la ocultación de elementos del sitio para ocultar la carpeta multimedia. Dreamweaver excluirá los archivos de dicha carpeta de las operaciones que afecten al sitio.

Es posible ocultar archivos y carpetas del sitio remoto o del sitio local. Se pueden ocultar archivos y carpetas para excluirlos de las siguientes operaciones:

- Colocar, obtener, desproteger y proteger
- Generar informes
- Buscar archivos locales y remotos más recientes
- Realizar operaciones en todo el sitio, como comprobar y cambiar vínculos
- Sincronizar
- Trabajar con el contenido del panel Activos
- Actualizar plantillas y bibliotecas

  Nota: Para realizar una operación con una carpeta o un archivo oculto determinado, puede seleccionar el elemento en el panel Archivos y efectuar dicha operación. Al realizar una operación directamente con un archivo o carpeta, se anula la ocultación.
  Nota: Dreamweaver sólo excluye las plantillas y los elementos de biblioteca ocultos de las operaciones Obtener y Colocar. Dreamweaver no excluye dichos elementos de las operaciones de proceso por lotes, puesto que podría provocar fallos de sincronización con sus instancias.

Volver al principio

Activación y desactivación de la ocultación del sitio

La posibilidad de ocultar elementos de un sitio permite excluir carpetas, archivos y tipos de archivos al realizar operaciones en todo el sitio como Obtener o Colocar y está activada de manera predeterminada. Es posible desactivar la ocultación de archivos de forma permanente o provisional con el fin de realizar operaciones con todos los archivos, incluidos los ocultos. Al desactivar la ocultación del sitio, se muestran todos los archivos. Al volver a activar la ocultación, todos los archivos que estaban ocultos anteriormente volverán a ocultarse.

Nota: También puede utilizar la opción Anular ocultación de todo, para anular la ocultación de todos los archivos, pero esta opción no desactiva la función de ocultación. Además, no existe ninguna manera de volver a ocultar todos los archivos y carpetas que estaban ocultos anteriormente, salvo activando de nuevo esta opción para cada carpeta, archivo y tipo de archivo.

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un archivo o una carpeta.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y, a continuación, siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Ocultación > (anule su selección para deshabilitarla).
   - Seleccione Ocultación > Configuración para abrir la categoría Ocultación del cuadro de diálogo Configuración del sitio. Active o desactive Ocultar archivos que terminen en para activar o desactivar la ocultación de determinados tipos de archivos. En el cuadro de texto, puede introducir o eliminar los sufijos de archivo que desee ocultar (o cuya ocultación desee anular).

Volver al principio

Activación y desactivación de la ocultación de archivos y carpetas del sitio

Puede ocultar archivos y carpetas específicos, pero no es posible ocultar todos los archivos y carpetas ni el sitio entero. Se pueden ocultar archivos y carpetas concretos u ocultar varios archivos y carpetas de forma simultánea.

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un sitio para el que esté activada la ocultación de elementos.
2. Seleccione las carpetas o archivos que desee ocultar o cuya ocultación desee anular.
3. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Ocultación > Ocultar u Ocultación > Anular ocultación en el menú contextual.

   Aparece o desaparece una línea roja que atraviesa el icono del archivo o carpeta, lo cual indica si la carpeta se encuentra oculta o no.

   Nota: Para realizar una operación con un archivo o una carpeta oculta determinada, puede seleccionar el elemento en el panel Archivos y efectuar dicha operación. Al realizar una operación directamente con un archivo o carpeta, se anula la ocultación.

Volver al principio

Cómo ocultar y anular la ocultación de tipos de archivo específicos

Es posible indicar tipos de archivo específicos para su ocultación, para que Dreamweaver oculte todos los archivos que tengan una determinada terminación. Por ejemplo, puede ocultar todos los archivos que terminen con la extensión .txt. Los tipos de archivo introducidos no tienen por qué ser extensiones de archivo; pueden ser cualquier terminación de un nombre de archivo.

Ocultación de tipos de archivo específicos dentro de un sitio

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un sitio para el que esté activada la ocultación de elementos.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y seleccione Ocultación > Configuración.
3. Seleccione la opción Ocultar archivos que terminen en, introduzca los tipos de archivo que deben ocultarse en el cuadro y haga clic en Aceptar.

   Por ejemplo, podría introducir .jpg para ocultar todos los archivos del sitio que terminen en .jpg.

   Separe los distintos tipos de archivo con un espacio. No utilice comas ni signos de punto y coma.

   En el panel Archivos, los nombres de los archivos afectados aparecen tachados con una línea roja, que indica que se encuentran ocultos.

   Algunos productos de software crean archivos de copia de seguridad que terminan con un sufijo determinado, como .bak. Es posible ocultar los archivos de este tipo.

   Nota: Para realizar una operación con un archivo o una carpeta oculta determinada, puede seleccionar el elemento en el panel Archivos y efectuar dicha operación. Al realizar una operación directamente con un archivo o carpeta, se anula la ocultación.

Anulación de la ocultación de tipos de archivo específicos dentro de un sitio

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un sitio para el que esté activada la ocultación de elementos.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y seleccione Ocultación > Configuración.
3. En la ficha Avanzadas del cuadro de diálogo Definición del sitio, realice una de las siguientes operaciones:
   - Desactive la opción Ocultar archivos que terminen en, para anular la ocultación de todos los tipos de archivos que aparecen en el cuadro.
   - Elimine algunos tipos de archivos del cuadro para anular la ocultación de dichos tipos.
4. Haga clic en Aceptar.

   Las líneas rojas desaparecen de los nombres de los archivos afectados, indicando que ya no se encuentran ocultos.

Volver al principio

Anulación de la ocultación de todos los archivos y carpetas

Es posible anular la ocultación de todos los archivos y carpetas de un sitio de forma simultánea. No es posible deshacer esta acción. No existe ninguna manera de volver a ocultar todos los elementos ocultos anteriormente. Es necesario volver a ocultarlos de forma individual.

Si desea anular la ocultación de todas las carpetas y archivos de forma provisional y volver a ocultar dichos elementos, desactive la función de ocultación en el sitio.

1. En el panel Archivos (Ventana > Archivos), seleccione un sitio para el que esté activada la ocultación de elementos.
2. Seleccione cualquier archivo o carpeta de ese sitio.

3. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mientras presiona la tecla Control (Macintosh) y elija Ocultación > Anular ocultación de todo.
   Nota: Este paso también anula la selección de la opción Ocultar archivos que terminen en, en la categoría Ocultación del cuadro de diálogo Definición del sitio.

   Desaparecen las líneas rojas que atraviesan los iconos de carpetas y archivo, lo cual indica que se ha anulado la ocultación de todos los archivos y carpetas del sitio.

Almacenamiento de información sobre archivos en Design Notes

Volver al principio

Design Notes

Las Design Notes son notas que el usuario crea para un archivo. Se asocian al archivo que describen, pero se guardan en un archivo aparte. Puede averiguar qué archivos tienen Design Notes adjuntas en el panel Archivos ampliado: aparece un icono de Design Notes en la columna Notas.

Puede utilizar Design Notes para mantener información adicional asociada a los documentos, como los nombres de los archivos de imagen y comentarios sobre el estado del archivo. Por ejemplo, si copia un documento de un sitio en otro, puede añadir Design Notes para advertir que el documento original se encuentra en la otra carpeta del sitio.

También puede emplear Design Notes para realizar el seguimiento de la información confidencial que no puede introducir en un documento por motivos de seguridad, como por ejemplo notas sobre cómo se calculó un determinado precio o se estableció una configuración o qué factores de marketing han intervenido en una decisión de diseño.

Si abre un archivo en Adobe® Fireworks® o Flash y lo exporta con otro formato, Fireworks y Flash guardarán automáticamente el nombre del archivo original en un archivo de Design Notes. Por ejemplo, si abre myhouse.png en Fireworks y lo exporta como myhouse.gif, Fireworks creará un archivo Design Notes llamado myhouse.gif.mno. Este archivo Design Notes contendrá el nombre del archivo original como un URL file: absoluto. Así, las Design Notes para myhouse.gif podrían contener la línea siguiente:

```
fw_source="file:///Mydisk/sites/assets/orig/myhouse.png"
```

Una Design Note similar de Flash podría contener la línea siguiente:

```
fl_source="file:///Mydisk/sites/assets/orig/myhouse.fla"
```

Nota: Para compartir Design Notes, los usuarios deben definir la misma ruta para la raíz del sitio (por ejemplo, sites/assets/orig).

Cuando importe el gráfico a Dreamweaver, el archivo de Design Notes se copiará automáticamente en el sitio junto con el gráfico. Al seleccionar la imagen en Dreamweaver y editarlo usando Fireworks, Fireworks abrirá el archivo original para editarlo.

Volver al principio

Activación y desactivación de Design Notes para un sitio

Las Design Notes son notas asociadas a un archivo, pero se almacenan en un archivo aparte. Puede utilizar Design Notes para mantener información adicional asociada a los documentos, como los nombres de los archivos de imagen y comentarios sobre el estado del archivo.

Es posible activar y desactivar Design Notes para un sitio en la categoría Design Notes del cuadro de diálogo Definición del sitio. Al activar Design Notes, puede optar por compartirlas con otros usuarios si lo desea.

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. En el cuadro de diálogo Administrar sitios, seleccione un sitio y haga clic en Editar.
3. En cuadro de diálogo Configuración del sitio, expanda la Configuración avanzada y seleccione la categoría Design Notes.
4. Seleccione Mantener Design Notes para activar las Design Notes (anule la selección para desactivarlas).
5. Si desea eliminar todos los archivos locales de Design Notes del sitio, haga clic en Limpiar y, a continuación, en Sí. (Si desea eliminar archivos de Design Notes remotos, deberá eliminarlos manualmente).
   Nota: El comando Limpiar Design Notes sólo elimina archivos MNO (Design Notes). No elimina la carpeta _notes ni el archivo dwsync.xml contenido en la carpeta _notes. Dreamweaver utiliza el archivo dwsync.xml para mantener información sobre la sincronización del sitio.
6. Seleccione Activar Cargar Design Notes para compartir si desea cargar las Design Notes asociadas al sitio junto con el resto de los documentos y haga clic en Aceptar.

- Si selecciona esta opción, podrá compartir las Design Notes con el resto del equipo. Cuando coloca u obtiene un archivo, Dreamweaver coloca u obtiene automáticamente el archivo de Design Notes asociado.
- Si no selecciona esta opción, Dreamweaver mantendrá las Design Notes localmente, pero no las cargará junto con los archivos. Si trabaja con el sitio en solitario, la desactivación de esta opción mejora el rendimiento. Las Design Notes no se transferirán al sitio remoto cuando desproteja o coloque los archivos y podrá seguir añadiendo y modificando las Design Notes del sitio a nivel local.

Volver al principio

Asociación de Design Notes a archivos

Puede crear un archivo de Design Notes para cada documento o plantilla del sitio. También puede crear Design Notes para applets, controles ActiveX, imágenes, contenido Flash, objetos Shockwave y campos de imagen en los documentos.

Nota: Si añade Design Notes a un archivo de plantilla, los documentos creados con dicha plantilla no las heredarán.

1. Siga uno de estos procedimientos:
   - Abra el archivo en la ventana de documento y seleccione Archivo > Design Notes.
   - En el panel Archivos, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en el archivo y, a continuación, seleccione Design Notes.

     Nota: Si el archivo reside en un sitio remoto, primero debe proteger u obtener el archivo y, a continuación, seleccionarlo en la carpeta local.
2. En la ficha Información básica, seleccione un estado para el documento en el menú Estado.
3. Haga clic en el icono de fecha (encima del cuadro Notas) para insertar la fecha local actual en las notas.
4. Escriba comentarios en el cuadro Notas.
5. Para hacer que el archivo de Design Notes aparezca cada vez que se abra el archivo, seleccione Mostrar al abrir el archivo.
6. En la ficha Toda la información, haga clic en el botón más (+) para añadir un nuevo par clave-valor; seleccione un par y haga clic en el botón menos (–) para quitarlo.

   Por ejemplo, puede asignar el nombre Autor (en el cuadro Nombre) a una clave y definir el valor como Marta (en el cuadro Valor).
7. Haga clic en Aceptar para guardar las notas.

   Dreamweaver guardará las notas en una carpeta llamada _notes en la misma ubicación que el archivo actual. El nombre de archivo será el nombre del documento más la extensión .mno. Por ejemplo, si el nombre del archivo es index.html, el archivo de Design Notes asociado se llamará index.html.mno.

Volver al principio

Utilización de Design Notes

Una vez que haya asociado una Design Note a un archivo, puede abrirla, cambiar su estado o eliminarla.

Apertura de las Design Notes asociadas a un archivo

❖ Para abrir el cuadro de diálogo Design Notes, siga uno de estos procedimientos:

- Abra el archivo en la ventana de documento y seleccione Archivo > Design Notes.
- En el panel Archivos, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o haga clic con la tecla Control presionada (Macintosh) en el archivo y, a continuación, seleccione Design Notes.
- En la columna Notas del panel Archivos, haga doble clic en el icono amarillo de Design Notes.

  Nota: Para mostrar los iconos amarillos de Design Notes, seleccione Sitio > Administrar sitios > [el nombre del sitio] > Editar > Configuración avanzada > Columnas vista archivo. Seleccione Nota en el panel de lista y elija la opción Mostrar. Cuando haga clic en el botón Expandir en la barra de herramientas Archivos para mostrar el sitio local y remoto, verá una columna llamada Nota en el sitio local en la que se mostrará un icono de nota amarillo para cualquier archivo que tenga una Design Note.

Asignación de un estado personalizado a Design Notes

1. Abra las Design Notes para un archivo u objeto (consulte el procedimiento anterior).
2. Haga clic en la ficha Toda la información.
3. Haga clic en el botón de signo más (+).
4. En el campo Nombre, escriba la palabra status.
5. En el campo Valor, introduzca el estado.

   Si ya existe un valor de estado, será sustituido por el nuevo.
6. Haga clic en la ficha Información básica y observe que el nuevo valor de estado aparece en el menú emergente Estado.

Nota: Sólo puede haber un valor personalizado en el menú de estado a la vez. Si sigue este procedimiento otra vez, Dreamweaver sustituirá el valor de estado que introdujo la primera vez por el nuevo valor que introduzca.

Eliminación del sitio de las Design Notes no asociadas

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Seleccione el sitio y haga clic en Editar.
3. En el cuadro de diálogo Definición del sitio, seleccione Design Notes en la lista de categorías de la izquierda.
4. Haga clic en el botón Limpiar.

   Dreamweaver le pedirá que confirme si desea eliminar las Design Notes que ya no están asociadas a ningún archivo del sitio.

   Si utiliza Dreamweaver para eliminar un archivo que tiene un archivo de Design Notes asociado, Dreamweaver también eliminará el archivo de Design Notes. Por lo tanto, sólo pueden producirse archivos de Design Notes huérfanos si elimina o cambia el nombre de un archivo fuera de Dreamweaver.

   Nota: Si desactiva la opción Mantener Design Notes antes de hacer clic en Limpiar, Dreamweaver eliminará todos los archivos de Design Notes del sitio.

Más temas de ayuda

Comprobación del sitio de Dreamweaver

Ir al principio

Directrices para la comprobación del sitio

Antes de cargar el sitio en un servidor y dejarlo listo para visitas, conviene comprobarlo localmente. En realidad, lo ideal es comprobar frecuentemente el sitio a medida que se crea para detectar y solucionar los problemas cuanto antes y así evitar que se repitan.

Deberá asegurarse de que las páginas tienen la apariencia y el funcionamiento esperado en los navegadores de destino, de que no hay vínculos rotos y de que las páginas no tardan demasiado en cargarse. También puede comprobar todo el sitio y solucionar los problemas ejecutando un informe del sitio.

Las directrices siguientes le ayudarán a hacer más sencilla la visita de los usuarios al sitio:

Compruebe que las páginas funcionan en los navegadores de destino.

Las páginas deberán ser legibles y funcionales en los navegadores que no admiten estilos, capas, plug-ins o JavaScript. Si las páginas muestran un funcionamiento muy deficiente en navegadores antiguos, puede utilizar el comportamiento Comprobar navegador para remitir automáticamente a los visitantes a otra página.

Obtenga una vista previa de las páginas en diferentes navegadores y plataformas.

De este modo podrá observar las diferencias en diseño, color, tamaño de fuentes y tamaño predeterminado de la ventana del navegador, diferencias que no podrá detectar en una revisión con un navegador de destino.

Compruebe si hay vínculos rotos en el sitio y repárelos.

Otros sitios también experimentan cambios de diseño y organización, por lo que es posible que se hayan movido o borrado las páginas con las que se han establecido vínculos. Puede ejecutar un informe de comprobación para verificar los vínculos.

Compruebe el tamaño de archivo de las páginas y el tiempo que tardan en descargarse.

Recuerde que si una página se compone de una tabla grande, en algunos navegadores los visitantes no verán nada hasta que termine de cargarse toda la tabla. Puede resultar conveniente dividir las tablas grandes. Si no es posible, puede colocar algo de contenido, como un mensaje de bienvenida o un rótulo publicitario, fuera de la tabla, en la parte superior de la página, de modo que los usuarios puedan verlo mientras se descarga la tabla.

Genere varios informes del sitio para comprobar su funcionamiento y solucionar los problemas.

Puede comprobar todo el sitio para detectar problemas como documentos sin título, etiquetas vacías y etiquetas anidadas repetidas.

Valide el código para localizar errores en las etiquetas o la sintaxis.

Actualice y realice el mantenimiento del sitio después de su publicación.

La publicación del sitio (es decir, su activación) puede llevarse a cabo de distintas formas y es un proceso continuo. Una parte importante del proceso consiste en definir e implementar un sistema de control de versiones, ya sea con las herramientas incluidas en Dreamweaver o mediante otra aplicación de control de versiones externa.

Utilice los foros de debate.

Los foros de debate de Dreamweaver se encuentran en el sitio Web de Adobe www.adobe.com/go/dreamweaver_newsgroup.

Los foros son una importante fuente de recursos en la que, por ejemplo, podrá obtener información sobre los distintos navegadores y plataformas. También podrá intercambiar ideas sobre aspectos técnicos y compartir consejos con otros usuarios de Dreamweaver.

Para ver un tutorial sobre la solución de problemas de publicación, consulte www.adobe.com/go/vid0164.

Ir al principio

Uso de informes para comprobar un sitio

Puede generar informes del sitio a partir de atributos de flujo de trabajo o de HTML. También puede utilizar el comando Informes para comprobar los vínculos del sitio.

Los informes de flujo de trabajo pueden mejorar la colaboración entre los miembros de un equipo Web. Puede ejecutar informes de flujo de trabajo que muestren la persona que ha protegido un archivo, los archivos que Design Notes ha asociado a dichos informes y los archivos que se han modificado recientemente. Puede generar informes de Design Notes más precisos especificando parámetros de nombre/valor.

Nota: *Debe tener definida una conexión con el sitio remoto para ejecutar informes de flujo de trabajo.*

Los informes HTML permiten compilar y generar informes para varios atributos HTML. Puede comprobar las etiquetas de fuentes anidadas combinables, el texto alternativo que falta, las etiquetas anidadas superfluas, las etiquetas vacías que pueden borrarse y los documentos sin título.

Después de ejecutar un informe, puede guardarlo como archivo XML y, posteriormente, importarlo a una instancia de plantilla, una base de datos o una hoja de cálculo e imprimirlo o mostrarlo en un sitio Web.

Nota: *También puede añadir distintos tipos de informes a Dreamweaver a través del sitio Web de Adobe Dreamweaver Exchange.*

Ejecución de informes para probar un sitio

1. Seleccione Sitio > Informes.
2. Seleccione el elemento del cual desea elaborar el informe en el menú emergente Informe sobre y establezca el tipo de informe que debe ejecutarse (flujo de trabajo o HTML).

   No podrá ejecutar un informe de Archivos seleccionados del sitio a menos que haya seleccionado previamente los archivos en el panel Archivos.
3. Si selecciona un informe de flujo de trabajo, haga clic en Configuración de informe. De lo contrario, omita este paso.

   Nota: *Si ha seleccionado más de un informe de flujo de trabajo, debe hacer clic en el botón Configuración de informe para cada informe. Seleccione un informe, haga clic en Configuración de informe e introduzca la configuración. A continuación, repita el proceso para los demás informes de flujo de trabajo.*

   Protegido por Crea un informe que incluye todos los documentos protegidos por un miembro del equipo. Introduzca el nombre de un miembro del equipo y, a continuación, haga clic en Aceptar para volver al cuadro de diálogo Informes.

   Design Notes Crea un informe que incluye todas las Design Notes para los documentos seleccionados o para el sitio. Introduzca uno o varios pares de nombre y valor y, a continuación, seleccione valores de comparación en los correspondientes menús emergentes. Haga clic en Aceptar para regresar al cuadro de diálogo Informes.

   Modificado recientemente Crea un informe que incluye los archivos que se han modificado durante un intervalo de tiempo específico. Introduzca los rangos de fechas y la ubicación de los archivos que desea ver.
4. Si ha seleccionado un informe HTML, elija uno de los siguientes informes:

Etiquetas de fuentes anidadas combinables Crea un informe que incluye todas las etiquetas de fuentes anidadas que se pueden combinar para limpiar el código.

Por ejemplo, `<font color="#FF0000"><font size="4">STOP!</font></font>` aparece en el informe.

No hay texto alt Crea un informe con todas las etiquetas `img` que carecen de texto alternativo.

El texto alternativo aparece en lugar de las imágenes en los navegadores que solo admiten texto o en aquellos configurados para descargar las imágenes manualmente. Los lectores de pantalla leen el texto alternativo y algunos navegadores muestran este texto cuando el usuario se desplaza sobre la imagen.

Etiquetas anidadas repetidas Crea un informe en el que se detallan las etiquetas anidadas que deben eliminarse.

Por ejemplo, `<i> The rain <i> in</i> Spain stays mainly in the plain</i>` aparece en el informe.

Etiquetas vacías que pueden borrarse Crea un informe en el que se detallan todas las etiquetas vacías que pueden borrarse para limpiar el código HTML.

Por ejemplo, es posible que usted haya borrado un elemento o una imagen en la vista Código y mantenga las etiquetas correspondientes a dicho elemento.

Documentos sin título Crea un informe con todos los documentos sin título conforme a los parámetros seleccionados. Dreamweaver incluye en el informe todos los documentos con títulos predeterminados, múltiples etiquetas title o sin etiquetas title.

5. Haga clic en Ejecutar para crear el informe.

   En función del tipo de informe que ejecute, es posible que se le solicite que guarde el archivo, defina el sitio o seleccione una carpeta (si todavía no ha seleccionado ninguna).

   Aparecerá una lista de resultados en el panel Informes de sitios (en el grupo de paneles Resultados).

Utilización y almacenamiento de un informe

1. Ejecute un informe (consulte el procedimiento anterior).
2. En el panel Informes de sitios, siga uno de estos procedimientos para visualizar el informe:
   - Haga clic en el encabezado de columna según el cual desea ordenar los resultados.

     Puede ordenarlos por nombre de archivo, número de línea o descripción. También puede ejecutar varios informes y mantenerlos abiertos.
   - Seleccione cualquier línea del informe y, a continuación, haga clic en el botón Más info en la parte izquierda del panel Informes de sitios para ver una descripción del problema.
   - Haga doble clic en cualquier línea del informe para visualizar el código correspondiente en la ventana de documento.

   Nota: *Si está en la vista Diseño, Dreamweaver cambia la visualización a la vista dividida para mostrar el problema detectado en el código.*
3. Haga clic en Guardar informe para guardar el informe.

   Al guardar un informe, puede importarlo a un archivo de plantilla existente. A continuación, puede importar el archivo de plantilla a una base de datos u hoja de cálculo para imprimirlo o utilizar el archivo para mostrar el informe en un sitio Web.

   Después de ejecutar los informes HTML, utilice el comando Limpiar HTML para corregir los errores HTML notificados en los informes.

Recomendaciones de Adobe

- Tutorial sobre la solución de problemas de publicación

Composición y diseño

Uso de ayudas visuales al diseñar

Volver al principio

Establecimiento de reglas

Las reglas ayudan a medir, organizar y planificar el diseño. Pueden aparecer en los bordes izquierdo y superior de la página, expresadas en píxeles, pulgadas o centímetros.

- Para activar y desactivar las reglas, elija Ver > Reglas > Mostrar.
- Para cambiar el origen, arrastre a cualquier parte de la página el icono de origen de la regla (situado en la esquina superior izquierda de la vista Diseño de la ventana de documento).
- Para restablecer el origen a su posición predeterminada, seleccione Ver > Reglas > Restablecer origen.
- Para cambiar la unidad de medida, seleccione Ver > Reglas y elija Píxeles, Pulgadas o Centímetros.

Volver al principio

Establecimiento de guías de diseño

Las guías son líneas que puede arrastrar sobre el documento desde las reglas. Con ellas puede situar y alinear objetos de forma más precisa. También puede utilizar guías para medir el tamaño de los elementos de la página o emular los pliegues (áreas visibles) de los navegadores Web.

Con el fin de ayudarle a alinear elementos, puede ajustar elementos a las guías y ajustar guías a los elementos. (Los elementos deben tener posición absoluta para que funcione la función de ajuste.) También puede bloquear las guías para impedir que otro usuario las mueva accidentalmente.

Creación de una guía horizontal o vertical

1. Arrastre la guía desde la regla correspondiente.
2. Sitúe la guía en la ventana de documento y suelte el botón del ratón (vuelva a colocar la guía arrastrándola de nuevo).
   Nota: De manera predeterminada, las guías se registran como medidas absolutas en píxeles desde la parte superior o el lado izquierdo del documento y se muestran como relativas al origen de la regla. Para registrar la guía como porcentaje, presione la tecla Mayús mientras crea o mueve la guía.

Visualización u ocultación de guías

❖ Seleccione Ver > Guías > Mostrar guías.

Ajuste de elementos a las guías

- Para ajustar elementos a las guías, seleccione Ver > Guías > Ajustar a guías.
- Para ajustar las guías a elementos, seleccione Ver > Guías > Ajustar guías a elementos.
  Nota: Puede cambiar el tamaño de elementos, como elementos con posición absoluta (elementos PA), tablas e imágenes; los elementos cuyo tamaño cambia se ajustan a las guías.

Bloqueo o desbloqueo de todas las guías

❖ Seleccione Ver > Guías > Bloquear guías.

Visualización y desplazamiento de una guía a una ubicación concreta

1. Mantenga el puntero del ratón sobre la guía para ver su posición.
2. Haga doble clic en la guía.
3. Introduzca la nueva posición en el cuadro de diálogo Mover guía y haga clic en Aceptar.

Visualización de la distancia entre guías

❖ Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) y pase el puntero del ratón por cualquier lugar situado entre las dos guías.

Nota: La unidad de medida es la misma que la utilizada para las reglas.

Emulación del pliegue (área visible) de un navegador Web

❖ Seleccione Ver > Guías y luego seleccione un tamaño de navegador predefinido del menú.

Eliminación de una guía

❖ Arrastre la guía hacia fuera del documento.

Cambio de la configuración de guías

❖ Seleccione Ver > Guías > Editar guías, establezca las siguientes opciones y haga clic en Aceptar.

Color de guías Establece el color de las líneas de la guía. Haga clic en la muestra de color y seleccione un color en el Selector de colores o escriba un número hexadecimal en el cuadro de texto.

Color de distancia Especifica el color de las líneas que aparecen como indicadores de distancia al pasar el puntero del ratón entre las guías. Haga clic en la muestra de color y seleccione un color en el Selector de colores o escriba un número hexadecimal en el cuadro de texto.

Mostrar guías Hace que las guías estén visibles en la vista Diseño.

Ajustar a guías Hace que los elementos de la página se ajusten a las guías al mover los elementos por la página.

Bloquear guías Bloquea las guías en el lugar en que se encuentran.

Ajustar guías a elementos Ajusta las guías a los elementos de la página al arrastrar las guías.

Borrar todo Borra todas las guías de la página.

Volver al principio

Utilización de guías con plantillas

Cuando se añaden guías a una plantilla de Dreamweaver, todas las instancias de la plantilla heredan las guías. Las guías de instancias de plantilla, sin embargo, se consideran regiones editables para que los usuarios puedan modificarlas. La ubicación original de las guías modificadas en las instancias de plantilla se restaura cuando se actualiza la instancia con la plantilla maestra.

También puede añadir sus propias guías a instancias de una plantilla. Las guías añadidas de esta forma no se sobrescriben cuando la instancia de la plantilla se actualiza con la plantilla maestra.

Volver al principio

Uso de la cuadrícula de diseño

La cuadrícula muestra una serie de líneas horizontales y verticales en la ventana de documento. Resulta útil para colocar objetos con precisión. Puede hacer que los elementos de la página con posición absoluta se ajusten automáticamente a la cuadrícula cuando los mueva y cambiar la cuadrícula o controlar el comportamiento de ajuste especificando una configuración. El ajuste funciona independientemente de si la cuadrícula se encuentra o no visible.

Visualización u ocultación de la cuadrícula

❖ Seleccione Ver > Cuadrícula > Mostrar cuadrícula.

Activación o desactivación del ajuste

❖ Seleccione Ver > Cuadrícula > Ajustar a cuadrícula.

Cambio de la configuración de cuadrícula

1. Seleccione Ver > Cuadrícula > Configuración de cuadrícula.
2. Configure las opciones y haga clic en Aceptar para aplicar los cambios.

   Color Establece el color de las líneas de la cuadrícula. Haga clic en la muestra de color y seleccione un color en el Selector de colores o escriba un número hexadecimal en el cuadro de texto.

   Mostrar cuadrícula Hace que la cuadrícula esté visible en la vista Diseño.

   Ajustar a cuadrícula Hace que los elementos de la página se ajusten a las líneas de la cuadrícula.

   Espaciado Controla la separación entre las líneas de la cuadrícula. Introduzca un número y seleccione Píxeles, Pulgadas o Centímetros en el menú.

   Mostrar Especifica si las líneas de la cuadrícula deben mostrarse como líneas o como puntos.

   Nota: Si no está seleccionada la opción Mostrar cuadrícula, la cuadrícula no aparecerá en el documento y los cambios no serán visibles.

Volver al principio

Utilización de una imagen de rastreo

Puede utilizar una imagen de rastreo como guía para recrear un diseño de página creado en una aplicación gráfica como Adobe Freehand o Fireworks.

Una imagen de rastreo es una imagen JPEG, GIF o PNG que se sitúa en el fondo de la ventana de documento. Puede ocultar la imagen,

configurar su opacidad y cambiar su posición.

La imagen de rastreo sólo se encuentra visible en Dreamweaver; no puede verse en la página desde un navegador. Cuando está visible la imagen de rastreo, la imagen y el color de fondo reales no están visibles en la ventana de documento; no obstante, se encontrarán visibles cuando la página se muestre en un navegador.

Colocación de una imagen de rastreo en la ventana de documento

1. Siga uno de estos procedimientos:
    - Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Cargar.
    - Seleccione Modificar > Propiedades de la página y haga clic en Examinar (situado junto al cuadro de texto Imagen de rastreo).
2. En el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen, seleccione un archivo de imagen y haga clic en Aceptar.
3. En el cuadro de diálogo Propiedades de la página, especifique la transparencia de la imagen arrastrando el control deslizante Transparencia y luego haga clic en Aceptar.

    Para cambiar a otra imagen de rastreo o cambiar la transparencia de la imagen de rastreo actual en cualquier momento, seleccione Modificar > Propiedades de la página.

Visualización u ocultación de la imagen de rastreo

❖ Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Mostrar.

Cambio de la posición de una imagen de rastreo

❖ Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Ajustar posición.

- Para especificar de forma precisa la posición de la imagen de rastreo, introduzca valores de coordenadas en los cuadros X e Y.
- Para mover la imagen de píxel en píxel, utilice las teclas de flecha.
- Para mover la imagen de cinco en cinco píxeles, presione Mayús y una tecla de flecha.

Restablecimiento de la posición de la imagen de rastreo

❖ Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Restablecer posición.

La imagen de rastreo regresará a la esquina superior izquierda de la ventana de documento (0,0).

Alineación de la imagen de rastreo con un elemento seleccionado

1. Seleccione un elemento de la ventana de documento.
2. Seleccione Ver > Imagen de rastreo > Alinear con selección.

    La esquina superior izquierda de la imagen de rastreo se alineará con la esquina superior izquierda del elemento seleccionado.

Más temas de ayuda

Utilización de marcos

Volver al principio

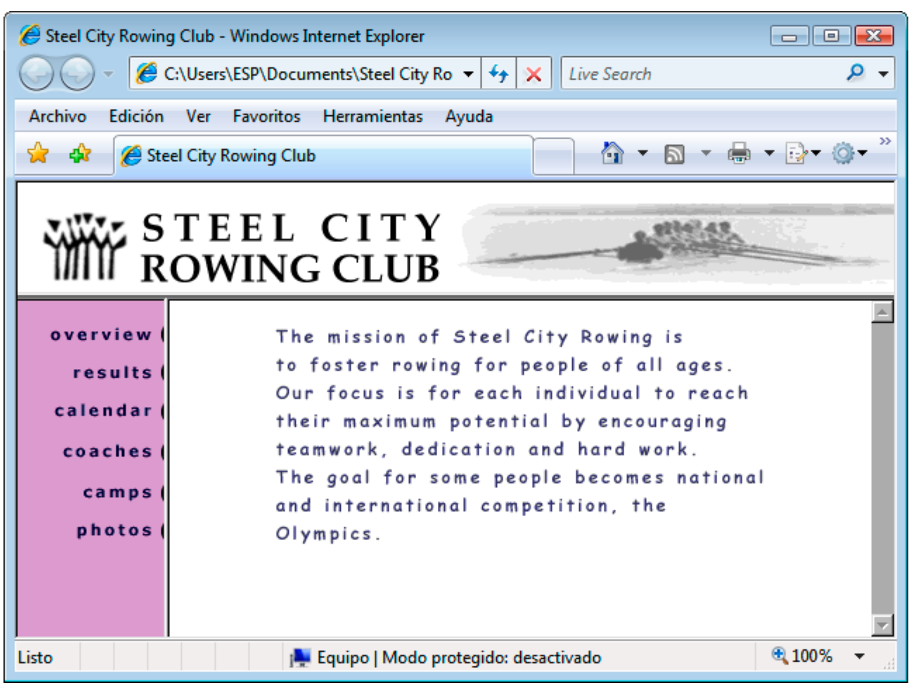
Funcionamiento de los marcos y los conjuntos de marcos

Un marco es una zona de una ventana de navegador que puede mostrar un documento HTML independiente de lo que se muestra en el resto de la ventana. Los marcos permiten dividir la ventana de un navegador en varias regiones, cada una las cuales puede mostrar un documento HTML diferente. Por lo general, un marco muestra un documento que contiene controles de navegación, mientras que otro muestra un documento con contenido

Un conjunto de marcos es un archivo HTML que define el diseño y las propiedades de un grupo de marcos, que incluyen el número, el tamaño, la ubicación de los marcos y el URL de la página que aparece inicialmente en cada marco. El archivo de conjunto de marcos no incluye el contenido HTML que se muestra en el navegador, excepto en la sección noframes. El archivo únicamente ofrece al navegador información sobre cómo debe mostrarse un conjunto de marcos y los documentos que deben incluirse en los marcos.

Para ver un conjunto de marcos en un navegador, introduzca el URL del archivo de conjunto de marcos; el navegador abre entonces los documentos que deben mostrarse en los marcos. El archivo de conjunto de marcos de un sitio suele llamarse index.html. Así, cuando el visitante no especifica ningún nombre de archivo, este archivo se muestra de forma predeterminada.

En el ejemplo siguiente se muestra un diseño de marcos formado por tres marcos: un marco estrecho a un lado que contiene una barra de navegación, un marco que se extiende por la parte superior y contiene el logotipo y el título del sitio Web, y un marco grande que ocupa el resto de la página y presenta el contenido principal. Cada uno de estos marcos muestra un documento HTML diferente.



En este ejemplo, el documento mostrado en el marco superior nunca cambia cuando el visitante explora el sitio. El marco lateral de barra de navegación contiene vínculos; al hacer clic en uno de ellos, cambia el contenido del marco de contenido principal, aunque el del marco lateral permanecerá estático. El marco de contenido principal de la derecha mostrará el documento correspondiente al vínculo de la izquierda seleccionado por el visitante.

Un marco no es un archivo. Podría pensarse que el documento mostrado en un marco forma parte integral del mismo, pero en realidad esto no es así. El marco es el contenedor que alberga el documento.

Nota: La palabra página puede utilizarse para hacer referencia a un único documento HTML o a todo el contenido de una ventana del navegador en un momento determinado, aunque se estén mostrando varios documentos HTML al mismo tiempo. Por ejemplo, la frase “una página que utiliza marcos” suele hacer referencia a un conjunto de marcos y a los documentos que aparecen en ellos inicialmente.
Un sitio que aparece en un navegador como una sola página compuesta de tres marcos consta realmente de al menos cuatro documentos HTML: el archivo de conjunto de marcos y los tres documentos que albergan el contenido que aparece inicialmente en los marcos. Al diseñar una página utilizando conjuntos de marcos en Dreamweaver, deberá guardar cada uno de estos cuatro archivos para que la página funcione correctamente en el navegador.

Para obtener información más completa sobre marcos, consulte el sitio Web de Thierry Koblentz en www.tjkdesign.com/articles/frames/.

Volver al principio

Cuándo utilizar marcos

Adobe desaconseja el uso de marcos para el diseño de páginas Web. Estas son algunas de las desventajas que presenta el uso de marcos:

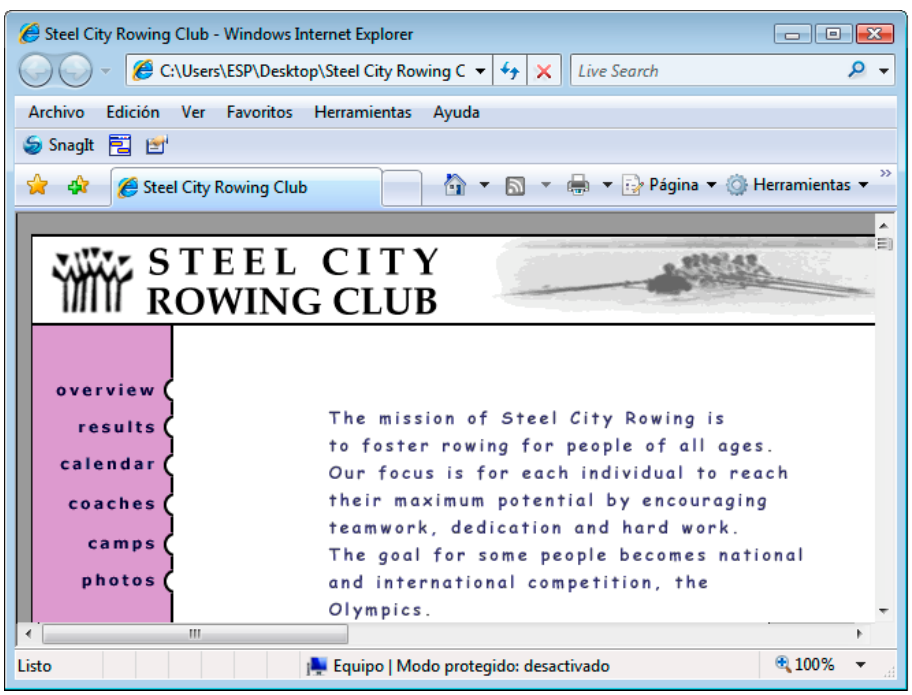
- Lograr una alineación gráfica precisa de los elementos en distintos marcos puede resultar difícil.
- Comprobar las opciones de navegación puede llevar mucho tiempo.
- Los URL de las páginas con marcos no aparecen en el navegador, por lo que puede resultar complicado para un visitante marcar una página concreta (salvo que incluya código de servidor que le permita cargar la versión con marcos de una determinada página).

Para ver información completa de por qué *no* debe utilizar marcos, consulte la explicación al respecto de Gary White en http://apptools.com/rants/framesevil.php.

El uso más habitual de los marcos, en el caso de que decida utilizarlos, es para navegación. Un conjunto de marcos suele incluir un marco con una barra de navegación y otro que muestra las páginas de contenido principal. El uso de marcos de esta forma ofrece estas ventajas:

- El navegador de un visitante no tendrá que volver a cargar los gráficos de navegación para cada página.
- Cada marco dispone de su propia barra de desplazamiento (si el contenido es demasiado grande para una ventana), permitiendo al visitante desplazarse por los marcos de forma independiente. Por ejemplo, si la barra de navegación se encuentra en otro marco, cuando el visitante se desplaza al final de una página de contenido muy grande en un marco no es necesario que vuelva al principio de la página para acceder a la barra de navegación.

En muchos casos, puede crear una página Web sin marcos que logre los mismos objetivos que un conjunto de marcos. Por ejemplo, si desea que la barra de navegación aparezca a la izquierda, puede reemplazar la página por un conjunto de marcos o, simplemente, incluir la barra de navegación en todas las páginas del sitio. (Dreamweaver le ayuda a crear varias páginas con el mismo diseño.) Aunque no utiliza marcos, el siguiente ejemplo muestra un diseño de página que los imita.



Los sitios mal diseñados utilizan los marcos de forma innecesaria, por ejemplo, un conjunto de marcos que vuelve a cargar el contenido de los marcos de navegación cada vez que el visitante hace clic en un botón de navegación. Cuando se utilizan bien los marcos (por ejemplo, para mantener controles de navegación estáticos en un marco y permitir que cambie el contenido de otro marco), pueden resultar muy útiles para el sitio.

No todos los navegadores son compatibles con el uso de marcos, por lo que algunos visitantes con discapacidades pueden experimentar dificultades para navegar. Si utiliza marcos, incluya siempre una sección noframes en su conjunto de marcos para los visitantes que no pueden verlos. También puede incluir un vínculo explícito con una versión sin marcos del sitio.

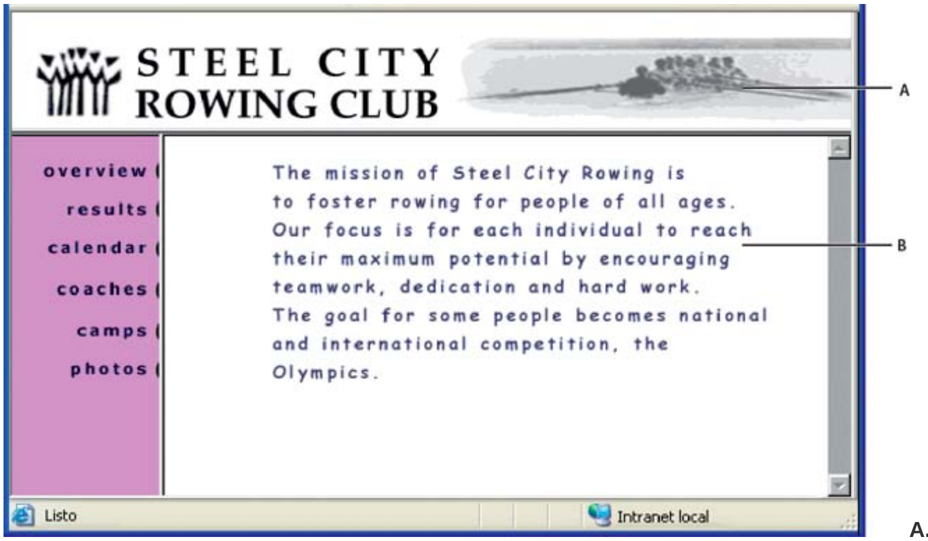
Para obtener información más completa sobre marcos, consulte el sitio Web de Thierry Koblentz en www.tjkdesign.com/articles/frames/.

Volver al principio

Conjuntos de marcos anidados

Un conjunto de marcos situado dentro de otro conjunto recibe el nombre de conjunto de marcos anidado. Un archivo de conjunto de marcos puede contener varios conjuntos de marcos anidados. La mayoría de las páginas Web con marcos utilizan en realidad marcos anidados y la mayoría de los conjuntos de marcos predefinidos en Dreamweaver también utilizan la anidación. Cualquier conjunto de marcos que contenga números de marcos diferentes en distintas filas o columnas requiere un conjunto de marcos anidado.

Por ejemplo, el diseño de marcos más habitual emplea un marco en la primera fila (donde aparece el logotipo de la empresa) y dos marcos en la última fila (uno de navegación y otro de contenido). Este diseño requiere un conjunto de marcos anidado: un conjunto de marcos de dos filas con un conjunto de marcos anidado de dos columnas en la segunda fila.



A. Conjunto de marcos principal **B.** El marco de menú y el marco de contenido se anidan en el conjunto de marcos principal.

Dreamweaver se ocupa de todos los conjuntos de marcos anidados que sean necesarios; si utiliza las herramientas de división de marcos de Dreamweaver, no tendrá que preocuparse de qué marcos son anidados y cuáles no.

Hay dos formas de anidar conjuntos de marcos en HTML: el conjunto de marcos interior puede definirse en el mismo archivo que el exterior o un archivo independiente. Los conjuntos de marcos predefinidos en Dreamweaver definen todos sus conjuntos de marcos en el mismo archivo.

Ambos tipos de anidación producen los mismos resultados visuales; sin ver el código, no resulta sencillo distinguir cuál se está utilizando. En Dreamweaver suele recurrirse a un archivo de conjunto de marcos externo cuando se utiliza el comando Abrir en marco para abrir un archivo de conjunto de marcos dentro de un marco, lo cual puede dificultar la tarea de establecer los destinos de los vínculos. Suele resultar más sencillo definir todos los conjuntos de marcos en un mismo archivo.

Volver al principio

Utilización de conjuntos de marcos en la ventana de documento

Dreamweaver permite ver y editar todos los documentos asociados a un conjunto de marcos en una misma ventana de documento. Este enfoque permite obtener una visión aproximada de cómo se mostrarán las páginas con marcos en un navegador a medida que las edita. Sin embargo, algunos aspectos de este enfoque pueden resultar confusos hasta que se acostumbre a ellos. En especial, recuerde que cada marco muestra un documento HTML distinto. Aunque los documentos estén vacíos, deberá guardarlos antes de obtener una vista previa de los mismos (ya que sólo puede obtenerse una vista previa del conjunto de marcos si éste contiene el URL del documento que se muestra en cada marco).

Para comprobar si un conjunto de marcos aparece correctamente en los navegadores, siga estos pasos generales:

1. Cree el conjunto de marcos y especifique el documento que debe aparecer en cada marco.
2. Guarde todos los archivos que se van a mostrar en un marco. Recuerde que cada marco muestra un documento HTML distinto y que debe guardar cada documento junto con el archivo de conjunto de marcos.
3. Establezca las propiedades de los marcos y del conjunto de marcos (incluido asignar un nombre a cada marco y establecer las opciones de desplazamiento).

4. Establezca la propiedad Dest. del inspector de propiedades para todos los vínculos de forma que el contenido vinculado se muestre en el área correspondiente.

Volver al principio

Creación de marcos y conjuntos de marcos

Hay dos formas de crear un conjunto de marcos en Dreamweaver: Puede seleccionar entre varios conjuntos de marcos predefinidos o puede diseñar uno propio.

Al elegir un conjunto de marcos predefinido, se configuran todos los marcos y conjuntos de marcos necesarios para crear el diseño. Ésta es la forma más sencilla de crear rápidamente un diseño basado en marcos. Sólo se puede insertar un conjunto de marcos predefinido en la vista Diseño de la ventana de documento.

También puede diseñar un conjunto de marcos propio en Dreamweaver añadiendo barras divisorias a la ventana de documento.

Antes de crear un conjunto de marcos o utilizar marcos, haga visibles los bordes de los marcos en la vista Diseño de la ventana de documento seleccionando Ver > Ayudas visuales > Bordes de marco.

Creación de un conjunto de marcos predefinido y visualización de un documento en un marco

1. Coloque el punto de inserción en un documento y siga uno de estos procedimientos:
   - Elija Insertar > HTML > Marcos y seleccione un conjunto de marcos predefinido.
   - En la categoría Diseño del panel Insertar, haga clic en la flecha abajo del botón Marcos y seleccione un conjunto de marcos predefinido.

     Los iconos de conjunto de marcos proporcionan una representación visual del conjunto de marcos aplicado al documento actual. El área azul de un icono de conjunto de marcos representa el documento actual y las áreas blancas representan marcos que mostrarán otros documentos.
2. Si ha configurado Dreamweaver para que le solicite los atributos de accesibilidad de los marcos, seleccione un marco del menú emergente, introduzca un nombre para el marco y haga clic en Aceptar. (Para los visitantes del sitio que utilicen lectores de pantallas, el lector de pantalla leerá este nombre cuando encuentre el marco en una página.)
   Nota: Si hace clic en Aceptar sin haber introducido un nombre nuevo, Dreamweaver asigna al marco un nombre que corresponde a su posición (marco izquierdo, marco derecho, etc.) en el conjunto de marcos.
   Nota: Si presiona Cancelar, el conjunto de marcos aparece en el documento pero Dreamweaver no le asocia etiquetas o atributos de accesibilidad.

   Seleccione Ventana > Marcos para visualizar un diagrama de los marcos a los que está asignando un nombre.

Creación de un conjunto de marcos predefinido vacío

1. Seleccione Archivo > Nuevo.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione la categoría Página de muestra.
3. Seleccione la carpeta Frameset de la columna Carpeta de muestra.
4. Seleccione un conjunto de marcos de la columna Página de muestra y haga clic en Crear.
5. Si ha activado los atributos de accesibilidad de los marcos en Preferencias, aparecerá el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de marco; rellene la información para cada marco en el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.
   Nota: Si presiona Cancelar, el conjunto de marcos aparece en el documento, pero Dreamweaver no le asocia etiquetas o atributos de accesibilidad.

Creación de un conjunto de marcos

❖ Seleccione Modificar > Conjunto de marcos y seleccione en el submenú un elemento divisor, como por ejemplo Dividir marco a la izquierda o Dividir marco a la derecha.

Dreamweaver divide la ventana en marcos. Si hay un documento abierto, éste aparecerá en uno de los marcos.

División de un marco en marcos más pequeños

❖ Para dividir el marco donde se encuentra el punto de inserción, elija un elemento divisor del submenú Modificar > Conjunto de marcos.

- Para dividir un marco o conjunto de marcos vertical u horizontalmente, arrastre el borde del marco desde el extremo hasta el centro de la vista Diseño.
- Para dividir un marco utilizando un borde de marco que no se encuentra en el extremo de la vista Diseño, arrastre el borde del marco mientras mantiene presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh).
- Para dividir un marco en cuatro, arrastre el borde del marco desde una esquina de la vista Diseño al centro de un marco.

  Para crear tres marcos, empiece con dos marcos y, a continuación, divida uno de ellos. No resulta fácil combinar dos marcos contiguos sin editar el código del conjunto de marcos, por lo que convertir cuatro marcos en tres es más difícil que convertir dos marcos en tres.

Eliminación de un marco

❖ Arrastre el borde del marco fuera de la página o hasta el borde del marco padre.

Cuando un documento de un marco que se va a eliminar incluye contenido no guardado, Dreamweaver le pedirá que guarde el documento.

Nota: No se puede eliminar totalmente un conjunto de marcos arrastrando los bordes. Para eliminar un conjunto de marcos, cierre la ventana de documento que lo muestra. Si se ha guardado el archivo de conjunto de marcos, elimine el archivo.

Cambio del tamaño de un marco

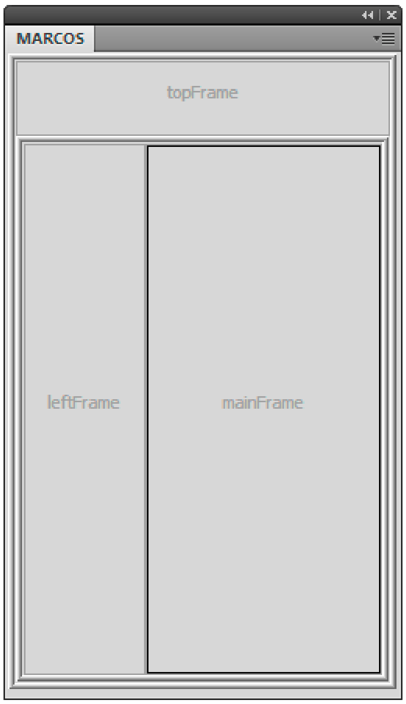
- Para establecer el tamaño aproximado de los marcos, arrastre los bordes del marco en la vista Diseño de la ventana de documento.
- Para especificar los tamaños exactos y el espacio que el navegador debe asignar a una fila o columna de marcos cuando el tamaño de la ventana del navegador no permita mostrar todo el marco, utilice el inspector de propiedades.

Volver al principio

Selección de marcos y conjuntos de marcos

Para realizar cambios en las propiedades de un marco o conjunto de marcos, comience seleccionando el marco o conjunto de marcos que desea modificar. Puede seleccionar un marco o un conjunto de marcos en la ventana de documento o utilizando el panel Marcos.

El panel Marcos proporciona una representación gráfica de los marcos de un conjunto de marcos. Muestra la jerarquía de la estructura del conjunto de marcos de una forma quizá difícil de percibir en la ventana de documento. En dicho panel, puede observar que mientras los conjuntos de marcos están rodeados por un borde grueso, los marcos están rodeados por una línea delgada gris y aparecen identificados por sus nombres.



Al seleccionar un marco en la ventana de documento de la vista Diseño, sus bordes muestran un contorno de línea de puntos; al seleccionar un conjunto de marcos, todos los bordes de los marcos contenidos en el conjunto de marcos muestran un contorno de línea de puntos fina.

Nota: No es lo mismo situar el punto de inserción en un documento mostrado en un marco que seleccionar un marco. Para algunas operaciones (por ejemplo, establecer las propiedades del marco) es necesario seleccionar un marco.

Selección de un marco o un conjunto de marcos en el panel Marcos

1. Seleccione Ventana > Marcos.
2. En el panel Marcos:
   - Para seleccionar un marco, haga clic en él. (Aparecerá un contorno de selección alrededor del marco en el panel Marcos y en la vista Diseño de la ventana de documento.)
   - Para seleccionar un conjunto de marcos, haga clic en el borde que rodea al conjunto de marcos.

Selección de un marco o un conjunto de marcos en la ventana de documento

- Para seleccionar un marco, haga clic dentro de un marco en la vista Diseño mientras mantiene presionada la tecla Mayús-Alt (Windows) o las teclas Mayús-Opción (Macintosh).
- Para seleccionar un conjunto de marcos, haga clic en uno de los bordes del marco interior del conjunto de marcos en la vista Diseño. (Para ello, los bordes de los marcos deben estar visibles; si no lo están, seleccione Ver > Ayudas visuales > Bordes

de marco.)
Nota: Suele ser más fácil seleccionar conjuntos de marcos en el panel Marcos que en la ventana de documento. Para más información, consulte los temas anteriores.

Selección de un marco o un conjunto de marcos diferente

- Para seleccionar el marco o conjunto de marcos siguiente o anterior en el mismo nivel jerárquico que la selección actual, presione Alt+flecha izquierda o Alt+flecha derecha (Windows), o Comando+flecha izquierda o Comando+flecha derecha (Macintosh). El uso de estas teclas le permite pasar por los distintos marcos y conjuntos de marcos en el orden en que están definidos en el archivo de conjunto de marcos.
- Para seleccionar el conjunto de marcos padre (el que contiene la selección actual), presione Alt+flecha arriba (Windows) o Comando+flecha arriba (Macintosh).
- Para seleccionar el primer marco o conjunto de marcos hijo del conjunto de marcos seleccionado actualmente (es decir, el primero en el orden en que están definidos en el archivo de conjunto de marcos), presione Alt+flecha abajo (Windows) o Comando+flecha abajo (Macintosh).

Volver al principio

Apertura de un documento en un marco

Puede especificar el contenido inicial de un marco insertando contenido nuevo en un documento vacío en un marco o abriendo un documento existente en un marco.

1. Sitúe el punto de inserción en un marco.
2. Elija Archivo> Abrir en marco.
3. Seleccione el documento que desea abrir en el marco y haga clic en Aceptar (Windows) o Escoger (Macintosh).
4. (Opcional) Para convertir este documento en el documento predeterminado que se mostrará en el marco al abrir el conjunto de marcos en un navegador, guarde el conjunto de marcos.

Volver al principio

Almacenamiento de archivos de marcos y conjuntos de marcos

Para obtener una vista previa de un conjunto de marcos en un navegador, deberá guardar antes el archivo de conjunto de marcos y todos los documentos que se mostrarán en los marcos. Puede guardar cada archivo de conjunto de marcos y documento con marcos individualmente, o guardar al mismo tiempo el archivo de conjunto de marcos y todos los documentos que aparecen en los marcos.

Nota: Cuando utiliza herramientas visuales de Dreamweaver para crear un conjunto de marcos, a cada nuevo documento que aparece en un marco se le asigna un nombre de archivo predeterminado. Por ejemplo, el primer archivo de conjunto de marcos se llamará UntitledFrameset-1, mientras que el primer documento en un marco se llamará UntitledFrame-1.

Almacenamiento de un archivo de conjunto de marcos

❖ Seleccione el conjunto de marcos en el panel Marcos o en la ventana de documento.

- Para guardar el archivo de conjunto de marcos, elija Archivo > Guardar conjunto de marcos.
- Para guardar el archivo de conjunto de marcos como un archivo nuevo, elija Archivo > Guardar conjunto de marcos como.

  Nota: Si el archivo de conjunto de marcos no se ha guardado anteriormente, estos dos comandos serán iguales.

Almacenamiento de un documento que aparece en un marco

❖ Haga clic en el marco y seleccione Archivo > Guardar marco o Archivo > Guardar marco como.

Almacenamiento de todos los archivos asociados a un conjunto de marcos

❖ Elija Archivo> Guardar todo.

Se guardarán todos los documentos abiertos en el conjunto de marcos, incluidos el archivo de conjunto de marcos y todos los documentos con marco. Si el archivo de conjunto de marcos no se ha guardado todavía, en la vista Diseño aparecerá un borde grueso alrededor del conjunto de marcos (o del marco que no se ha guardado) y podrá seleccionar un nombre de archivo.

Nota: Si ha utilizado Archivo > Abrir en marco para abrir un documento en un marco, cuando guarde el conjunto de marcos, este documento se convertirá en el predeterminado para mostrarse en dicho marco. Si no desea que este documento sea el predeterminado, no guarde el archivo de conjunto de marcos.

Volver al principio

Visualización y definición de las propiedades y los atributos de los marcos

Utilice el inspector de propiedades para ver y establecer la mayoría de las propiedades de un marco, incluidos los bordes, los márgenes y si deben aparecer barras de desplazamiento en los marcos. Al establecer una propiedad de marco, se anula la configuración de dicha propiedad correspondiente a un conjunto de marcos.

Si lo desea, también puede definir algunos atributos de marco, como el atributo de título (que no es lo mismo que el atributo de nombre), para mejorar la accesibilidad. Puede activar la opción de creación de accesibilidad para los marcos para definir los atributos cuando se crean los

marcos, o bien puede definir los atributos después de insertar un marco. Para editar los atributos de accesibilidad de un marco, utilice el inspector de etiquetas para editar el código HTML directamente.

Visualización o establecimiento de las propiedades de un marco

1. Seleccione un marco siguiendo uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en un marco en la ventana de documento mientras presiona la tecla Alt (Windows) o las teclas Mayús-Opción (Macintosh).
   - Haga clic en un marco en el panel Marcos (Ventana > Marcos).
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades del marco.
3. Establezca las opciones del inspector de propiedades del marco.

   Nombre de marco Nombre utilizado por el atributo target de un vínculo o por un script para referirse al marco. El nombre de un marco debe constar de una sola palabra; se admite el carácter de subrayado o guión bajo (_), aunque no los guiones (–), los puntos (.) ni los espacios. Los nombres de marcos deben comenzar con una letra (no con un número). Además, se distingue entre mayúsculas y minúsculas. No utilice términos que sean palabras reservadas de JavaScript (como top o navigator) para los nombres de los marcos.

   Para que un vínculo cambie el contenido de otro marco, deberá asignar un nombre al marco de destino. Para facilitar posteriormente la creación de vínculos entre marcos, asigne un nombre a los marcos al crearlos.

   Origen Especifica el documento de origen que debe mostrarse en el marco. Haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar un archivo.

   Desplaz. Especifica si aparecerán barras de desplazamiento en el marco. Al definir esta opción como Predet. no se establecerá ningún valor para el atributo correspondiente, permitiendo que cada navegador utilice sus valores predeterminados. El valor predeterminado para la mayoría de los navegadores es Automático, que significa que las barras de desplazamiento aparecerán sólo cuando no hay espacio suficiente en la ventana del navegador para mostrar todo el contenido del marco actual.

   Mismo tamaño Impide al visitante arrastrar los bordes del marco para cambiar el tamaño del mismo en un navegador.
   Nota: Dreamweaver le permite cambiar el tamaño de los marcos siempre; esta opción sólo afecta a los visitantes que ven los marcos en un navegador.

   Bordes Muestra u oculta los bordes del marco actual al visualizarlo en un navegador. Si selecciona la opción Bordes para un marco, se anulará la configuración de bordes del conjunto de marcos.

   Las opciones de borde son Sí (mostrar bordes), No (ocultar bordes) y Predet.; de forma predeterminada, la mayoría de los navegadores muestran los bordes, salvo que la opción especificada para el conjunto de marcos padre sea No. Un borde está oculto únicamente cuando la opción de Borde especificada para todos los marcos que comparten el borde es No o cuando la propiedad Borde del conjunto de marcos padre está definida como No y la opción para los marcos que comparten el borde es Predet.

   Color de borde Establece un color de borde para todos los bordes del marco. Este color se aplica a todos los bordes que están en contacto con el marco y anula el color de borde especificado para el conjunto de marcos.

   Ancho de márgenes Establece el ancho de los márgenes izquierdo y derecho en píxeles (es decir, el espacio que hay entre los bordes del marco y su contenido).

   Alto de márgenes Establece el alto de los márgenes superior e inferior en píxeles (es decir, el espacio que hay entre el borde del marco y su contenido).
   Nota: Establecer el ancho y el alto de los márgenes de un marco no es lo mismo que establecer los márgenes en el cuadro de diálogo Modificar > Propiedades de la página.

   Para cambiar el color de fondo de un marco, establezca el color de fondo del documento en el marco en las propiedades de la página.

Establecimiento de los valores de accesibilidad de un marco

1. En el panel Marcos (Ventana > Marcos), seleccione un marco colocando el punto de inserción en uno de los marcos.
2. Seleccione Modificar > Editar etiqueta <frameset>.
3. Seleccione Hoja de estilos/Accesibilidad en la lista de categorías de la izquierda, introduzca valores y haga clic en Aceptar.

Edición de los valores de accesibilidad de un marco

1. Abra la vista Código o bien las vistas Código y Diseño de su documento en el caso de que actualmente esté en modo Diseño.
2. En el panel Marcos (Ventana > Marcos), seleccione un marco colocando el punto de inserción en uno de los marcos. Dreamweaver resalta la etiqueta de marco en el código.
3. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el código y seleccione Editar etiqueta.

4. En el editor de etiquetas, realice los cambios que desee y haga clic en Aceptar.

Cambio del color de fondo de un documento en un marco

1. Sitúe el punto de inserción en el marco.
2. Seleccione Modificar > Propiedades de la página.
3. En el cuadro de diálogo Propiedades de la página, haga clic en el menú de Color de fondo y seleccione un color.

Volver al principio

Visualización y establecimiento de las propiedades de un conjunto de marcos

Utilice el inspector de propiedades para ver y establecer la mayoría de las propiedades de un conjunto de marcos, incluido el título del conjunto de marcos, los bordes y los tamaños de los marcos.

Establecimiento del título de un documento de conjunto de marcos

1. Seleccione un conjunto de marcos siguiendo uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en uno de los bordes que se encuentran entre dos marcos en el conjunto de marcos de la vista Diseño de la ventana de documento.
   - Haga clic en el borde que rodea a un conjunto de marcos en el panel Marcos (Ventana > Marcos).
2. En el cuadro Título de la barra de herramientas de documento, introduzca un nombre para el documento del conjunto de marcos.

   Cuando un visitante vea el conjunto de marcos en un navegador, el título aparecerá en la barra de título del navegador.

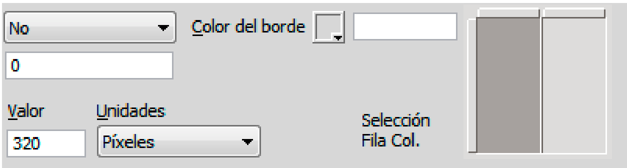
Visualización o establecimiento de las propiedades de un conjunto de marcos

1. Seleccione un conjunto de marcos siguiendo uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en uno de los bordes que se encuentran entre dos marcos en el conjunto de marcos de la vista Diseño de la ventana de documento.
   - Haga clic en el borde que rodea a un conjunto de marcos en el panel Marcos (Ventana > Marcos).
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha y establezca las opciones del conjunto de marcos.
   Bordes Determina si los marcos deben aparecer rodeados por bordes cuando se muestra el documento en un navegador. Para mostrar los bordes, seleccione Sí; para impedir que el navegador muestre los bordes, seleccione No. Para permitir al navegador determinar cómo se mostrarán los bordes, seleccione Predet.

   Ancho del borde Especifica el ancho de los bordes en el conjunto de marcos.

   Color de borde Establece el color de los bordes. Utilice el selector de color para seleccionar un color o especifique el valor hexadecimal del mismo.

   Selección Fila Col. Define los tamaños de los marcos para las filas y las columnas del conjunto de marcos seleccionado; haga clic en una ficha de la parte izquierda o superior del área Selección Fila Col. y, a continuación, introduzca un alto y un ancho en el cuadro de texto Valor.



3. Para especificar cuánto espacio debe asignar el navegador a cada marco, elija una de las siguientes opciones del menú Unidades:
   Píxeles Establece el tamaño de la columna o la fila seleccionada en un valor absoluto. Elija esta opción si el marco debe tener siempre el mismo tamaño, por ejemplo en una barra de navegación. A los marcos con tamaños especificados en píxeles se les asigna espacio antes que a los especificados en porcentajes o valores relativos. La práctica más habitual para el tamaño de los marcos es establecer un marco izquierdo con un ancho fijo en píxeles y un valor relativo para el tamaño del marco derecho, lo que permite al marco derecho adaptarse al espacio restante una vez asignado el ancho en píxeles.
   Nota: Si el ancho se especifica en píxeles y un visitante visualiza el conjunto de marcos en una ventana de navegador demasiado ancha o estrecha para el valor asignado, los marcos se adaptarán al espacio disponible. Esto se puede aplicar también a los altos especificados en píxeles. Por tanto, se recomienda utilizar un valor relativo para especificar al menos un ancho y un alto.

   Porcentaje Especifica que la columna o fila seleccionada debe ser un porcentaje del ancho o el alto total de su conjunto de marcos. A los marcos que tienen especificada la unidad Porcentaje se les asigna espacio después que a los marcos que tienen especificada la unidad Píxeles, pero antes que a los marcos que tienen como unidad la opción Relativo.

Relativo Especifica que, una vez asignado espacio a los marcos en píxeles y en porcentaje, debe asignarse a la columna o fila seleccionada el espacio restante; el espacio libre se divide proporcionalmente entre los marcos que tengan el valor Relativo establecido como unidad.
Nota: Al elegir Relativo en el menú Unidades, desaparecerán todos los valores especificados en el campo Valor; si desea especificar un número, deberá volver a introducirlo. Si sólo hay una fila o columna que tenga establecida la unidad Relativo, no será necesario introducir un número, ya que dicha fila o columna ocupará todo el espacio restante cuando se les haya asignado espacio a las demás filas y columnas. Para comprobar que la compatibilidad entre navegadores es total, introduzca 1 en el campo Valor, lo que equivale a no introducir ningún valor.

Volver al principio

Control del contenido de los marcos con vínculos

Para incluir un vínculo en un marco que abra un documento en otro marco, deberá establecer el destino del vínculo. El atributo target de un vínculo especifica el marco o ventana en la que se abrirá el contenido vinculado.

Por ejemplo, si la barra de navegación está en el marco de la izquierda y desea que el material vinculado aparezca en el marco de contenido principal de la derecha, deberá especificar el nombre del marco de contenido principal como destino de todos los vínculos de la barra de navegación. Cuando un visitante haga clic en un vínculo de navegación, el contenido especificado se abrirá en el marco principal.

1. En la vista Diseño, seleccione texto o un objeto.
2. En el cuadro Vínculo del inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en el icono de carpeta y seleccione el archivo con el que debe establecerse el vínculo.
   - Arrastre el icono Señalar archivo al panel Archivos y seleccione el archivo con el que debe establecerse el vínculo.
3. En el menú Dest. del inspector de propiedades, seleccione el marco o ventana donde debe aparecer el documento vinculado:
   - _blank abre el documento vinculado en una nueva ventana del navegador, sin modificar la ventana actual.
   - _parent abre el documento vinculado en el conjunto de marcos padre del marco en el que aparece el vínculo, sustituyendo todo el conjunto de marcos.
   - _self abre el vínculo en el marco actual y sustituye el contenido de dicho marco.
   - _top abre el documento vinculado en la ventana actual del navegador, eliminando de esta forma todos los marcos.

   En este menú también aparecen los nombres de los marcos. Seleccione un marco con nombre para abrir el documento vinculado en el marco seleccionado.

   Nota: Los nombres de marcos sólo aparecen al editar un documento dentro de un conjunto de marcos. Cuando edita un documento en su propia ventana de documento, los nombres de marcos no aparecerán en el menú emergente Dest. Si edita un documento fuera del conjunto de marcos, puede introducir el nombre del marco de destino en el cuadro de diálogo Dest.

   Si desea establecer un vínculo con una página que no se encuentra en su sitio Web, utilice siempre target="_top" o target="_blank" para que la página no parezca formar parte del mismo.

Volver al principio

Creación de contenido para navegadores que no admiten marcos

Dreamweaver permite especificar el contenido que se visualizará en navegadores basados en texto y en navegadores gráficos antiguos que no admiten marcos. Este contenido se almacena en el archivo de conjunto de marcos, entre etiquetas noframes. Cuando un navegador que no admite marcos carga un archivo de conjunto de marcos, solamente mostrará el contenido que aparece entre etiquetas noframes.

Nota: El contenido del área noframes no debería limitarse a un mensaje que diga “Debe actualizar a un navegador que admita marcos”. Algunos visitantes utilizan sistemas que no les permiten ver marcos.

1. Seleccione Modificar > Conjunto de marcos > Editar contenido sin marcos.

   Dreamweaver borra la vista de diseño, al tiempo que aparecen las palabras “Contenido sin marcos” en la parte superior de la misma.

2. Siga uno de estos procedimientos:
   - En la ventana de documento, escriba o inserte el contenido como lo haría en cualquier documento normal.
   - Seleccione Ventana > Inspector de código, sitúe el punto de inserción entre las etiquetas body que aparecen dentro de las etiquetas noframes y escriba el código HTML para el contenido.
3. Seleccione de nuevo Modificar > Conjunto de marcos > Editar contenido sin marcos para volver a la vista normal del documento de conjunto de marcos.

Volver al principio

Utilización de comportamientos JavaScript con marcos

Existen varios comportamientos JavaScript y comandos de navegación especialmente apropiados para su uso con marcos:

Definir texto de marco Sustituye el contenido y el formato de un marco por el contenido que usted especifique. Dicho contenido puede incluir cualquier código HTML. Utilice esta acción para mostrar información de forma dinámica en un marco.

Ir a URL Abre una nueva página en la ventana actual o en el marco especificado. Esta acción resulta especialmente útil para cambiar el contenido de dos o más marcos con un solo clic.

Insertar menú de salto Configura una lista de menú con vínculos que abren archivos en una ventana del navegador al hacer clic en ellos. También puede definir como destino una ventana o un marco concreto para que se abra en el mismo el documento.

Para más información, consulte Adición de comportamientos JavaScript.

Más temas de ayuda

Diseño de páginas con CSS

Ir al principio

Acerca del diseño de páginas con CSS

Un diseño de página CSS utiliza el formato de hojas de estilos en cascada, en lugar de las tablas o marcos HTML tradicionales, para organizar el contenido de un sitio web. El elemento básico del diseño CSS es la etiqueta div, una etiqueta HTML que, en la mayoría de los casos, actúa como contenedor de texto, imágenes y otros elementos de página. Cuando crea un diseño CSS, coloca etiquetas div en la página, añade contenido a las mismas y las sitúa en distintos lugares. A diferencia de las celdas de tabla, que solo pueden situarse en algún lugar dentro de las filas y columnas de la tabla, las etiquetas div aparecen en cualquier lugar de una página web. Puede situar etiquetas div de forma absoluta (especificando las coordenadas x e y) o de forma relativa (especificando su ubicación con respecto a su ubicación actual). También puede situar etiquetas div especificando elementos flotantes, rellenos y márgenes (el método preferido conforme al estándar web actual).

La creación de diseños CSS desde cero puede ser una tarea difícil debido a la gran cantidad de formas de hacerlo que existen. Puede crear un diseño CSS sencillo de dos columnas estableciendo elementos flotantes, márgenes, rellenos y otras propiedades CSS mediante un número casi infinito de combinaciones. Además, el problema de la reproducción en distintos navegadores hace que determinados diseños CSS se muestren correctamente en algunos navegadores y no en otros. Dreamweaver facilita la creación de páginas con diseños CSS con 16 diseños predefinidos que funcionan en distintos navegadores.

La utilización de los diseños CSS predefinidos que vienen con Dreamweaver es la forma más fácil de crear una página con un diseño CSS, pero también puede crear diseños CSS mediante los elementos con posición absoluta (elementos PA) de Dreamweaver. En Dreamweaver, un elemento PA es un elemento de página HTML (en concreto, una etiqueta `div` o cualquier otra etiqueta) que tiene una posición absoluta asignada. Sin embargo, la limitación de los elementos PA de Dreamweaver radica precisamente en que tienen una posición absoluta, lo que hace que sus posiciones nunca se ajusten a la página en función del tamaño del navegador.

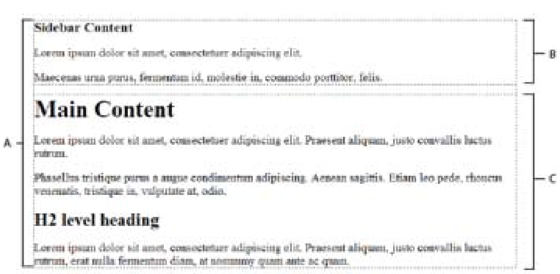
Si se considera un usuario avanzado, también puede insertar etiquetas `div` de forma manual y aplicarles estilos de posición CSS para crear los diseños de las páginas.

Ir al principio

Acerca de la estructura del diseño de páginas con CSS

Antes de continuar con esta sección, debería estar familiarizado con los conceptos básicos de CSS.

El elemento básico del diseño CSS es la etiqueta div, una etiqueta HTML que, en la mayoría de los casos, actúa como contenedor de texto, imágenes y otros elementos de página. En los siguientes ejemplos se muestra una página HTML que contiene tres etiquetas div independientes: una etiqueta de “contenedor” grande y otras dos etiquetas (una de barra lateral y una de contenido principal) dentro de la etiqueta de contenedor.



A. *Div de contenedor* ***B.*** *Div de barra lateral* ***C.*** *Div de contenido principal*

A continuación se incluye el código de las tres etiquetas div en el HTML:

```
<!--container div tag-->
<div id="container">
<!--sidebar div tag-->
    <div id="sidebar">
    <h3>Sidebar Content</h3>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit.</p>
    <p>Maecenas urna purus, fermentum id, molestie in, commodo  porttitor, felis.</p>
      </div>

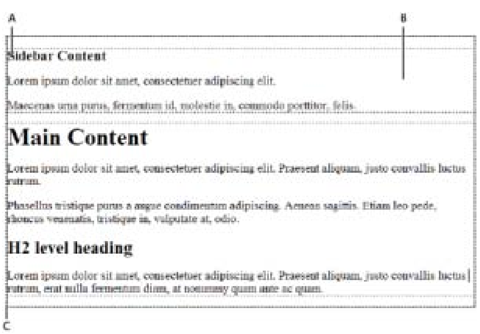
<!--mainContent div tag-->
    <div id="mainContent">
    <h1> Main Content </h1>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam,  justo convallis luctus
rutrum.</p>
    <p>Phasellus tristique purus a augue condimentum adipiscing. Aenean  sagittis. Etiam leo pede, rhoncus
venenatis, tristique in, vulputate at, odio.</p>
    <h2>H2 level heading </h2>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam,  justo convallis luctus
rutrum, erat nulla fermentum diam, at nonummy quam  ante ac quam.</p>
    </div>
</div>
```

En el ejemplo anterior, no hay “estilo” asociado a ninguna de las etiquetas div. Si no hay reglas CSS definidas, cada una de las etiquetas div y su contenido se sitúan en una ubicación predeterminada de la página. Sin embargo, si cada etiqueta div dispone de un ID exclusivo (como en el ejemplo anterior), puede utilizar los ID para crear reglas CSS que, cuando se aplican, modifican el estilo y la posición de las etiquetas div.

La siguiente regla CSS, que puede residir en el encabezado del documento o en un archivo CSS externo, crea reglas de estilo para la primera etiqueta (la etiqueta de “contenedor”) div de la página:

```
#container {
    width: 780px;
    background: #FFFFFF;
    margin: 0 auto;
    border: 1px solid #000000;
    text-align: left;
}
```

La regla #container aplica estilo a la etiqueta div de contenedor para que tenga un ancho de 780 píxeles, un fondo blanco, sin margen (desde el lado izquierdo de la página), un borde negro de 1 píxel y texto alineado a la izquierda. Los resultados de aplicar la regla a la etiqueta div de contenedor son los siguientes:



Etiqueta div de contenedor, 780 píxeles, sin margen

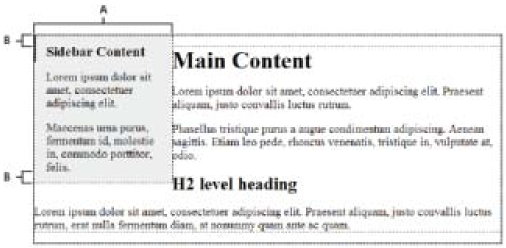
A. *Texto alineado a la izquierda* ***B.*** *Fondo blanco* ***C.*** *Borde negro sólido de 1 píxel*

La siguiente reglas CSS crear reglas de estilo para la etiqueta div de barra lateral:

```
#sidebar {
    float: left;
    width: 200px;
    background: #EBEBEB;
    padding: 15px 10px 15px 20px;
}
```

La regla #sidebar aplica estilo a la etiqueta div de barra lateral para que tenga una ancho de 200 píxeles, un fondo gris, un relleno superior e inferior de 15 píxeles, un relleno derecho de 10 píxeles y uno izquierdo de 20 píxeles. El orden predeterminado para el relleno es superior-

derecho-inferior-izquierdo. Además, la regla sitúa la etiqueta div de barra lateral con una propiedad float: left, que empuja la etiqueta div de barra lateral al lado izquierdo de la etiqueta div de contenedor. Los resultados de aplicar la regla a la etiqueta div de barra lateral son los siguientes:



Div de barra lateral, flotación a la izquierda

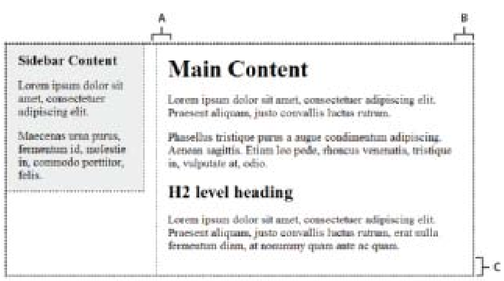
A. *Ancho de 200 píxeles* ***B.*** *Relleno superior e inferior de 15 píxeles*

Por último, la regla CSS para la etiqueta div de contenedor principal finaliza el diseño:

```
#mainContent {
    margin: 0 0 0 250px;
    padding: 0 20px 20px 20px;
}
```

La regla #mainContent aplica estilo a la etiqueta div de contenedor principal para que tenga un margen izquierdo de 250 píxeles, lo que significa que coloca 250 píxeles de espacio entre el lado izquierdo de la etiqueta div de contenedor y el lado izquierdo de la etiqueta div de contenedor principal. Además, la regla añade 20 píxeles de espacio a los lados derecho, inferior e izquierdo de la etiqueta div de contenedor principal. Los resultados de aplicar la regla a la etiqueta div mainContent son los siguientes:

El código completo es el siguiente:



Div de contenido principal, margen izquierdo de 250 píxeles

A. *Relleno a la izquierda de 20 píxeles* ***B.*** *Relleno a la derecha de 20 píxeles* ***C.*** *Relleno inferior de 20 píxeles*

```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Untitled Document</title>
<style type="text/css">
#container {
    width: 780px;
    background: #FFFFFF;
    margin: 0 auto;
    border: 1px solid #000000;
    text-align: left;
}
#sidebar {
    float: left;
    width: 200px;
    background: #EBEBEB;
    padding: 15px 10px 15px 20px;
}
#mainContent {
    margin: 0 0 0 250px;
    padding: 0 20px 20px 20px;
}
</style>
</head>
<body>
<!--container div tag-->
```

```
<div id="container">
    <!--sidebar div tag-->
    <div id="sidebar">
    <h3>Sidebar Content</h3>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit.</p>
    <p>Maecenas urna purus, fermentum id, molestie in, commodo  porttitor, felis.</p>
      </div>
     <!--mainContent div tag-->
    <div id="mainContent">
    <h1> Main Content </h1>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam,  justo convallis luctus
rutrum.</p>
    <p>Phasellus tristique purus a augue condimentum adipiscing. Aenean  sagittis. Etiam leo pede, rhoncus
venenatis, tristique in, vulputate at, odio.</p>
    <h2>H2 level heading </h2>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Praesent aliquam,  justo convallis luctus
rutrum, erat nulla fermentum diam, at nonummy quam  ante ac quam.</p>
    </div>
</div>
</body>
```

Nota: *El código de ejemplo anterior es una versión simplificada del código que crea el diseño de barra lateral de dos columnas fijas cuando se crea un nuevo documento mediante los diseños predefinidos que vienen con Dreamweaver.*

Ir al principio

Creación de una página con un diseño CSS

Cuando crea una nueva página en Dreamweaver, puede crear una que ya contenga un diseño CSS. Dreamweaver se suministra con 16 diseños CSS diferentes entre los que elegir. Además, también puede crear sus propios diseños CSS y añadirlos a la carpeta de configuración para que aparezcan en la lista de diseños disponible del cuadro de diálogo Nuevo documento.

Los diseños CSS de Dreamweaver se reproducen correctamente en los siguientes navegadores: Firefox (Windows y Macintosh) 1.0, 1.5, 2.0 y 3.6; Internet Explorer (Windows) 5.5, 6.0, 7.0 y 8.0; Opera (Windows y Macintosh) 8.0, 9.0 y 10.0; Safari 2.0, 3.0 y 4.0; y Chrome 3.0.

Creación de una página con un diseño CSS

1. Seleccione Archivo > Nuevo.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione la categoría Página en blanco (selección predeterminada).
3. En Tipo de página, seleccione el tipo de página que desea crear.

   Nota: *Debe seleccionar un tipo de página HTML para el diseño. Por ejemplo, puede seleccionar HTML, ColdFusion®, PHP, etc. No pueden crearse páginas ActionScript™, CSS, Library Item, JavaScript, XML, XSLT ni ColdFusion Component con un diseño CSS. Los tipos de página de la categoría Otro del cuadro de diálogo Nuevo documento tampoco pueden incluir diseños de página CSS.*

4. En Diseño, seleccione el diseño CSS que desea utilizar. Puede elegir entre 16 diseños distintos. La ventana Vista previa muestra el diseño y ofrece una breve descripción del diseño seleccionado.

   Los diseños CSS predefinidos ofrecen los siguientes tipos de columnas:

   Fija El ancho de columna se especifica en píxeles. La columna no cambia de tamaño en función del tamaño del navegador o de la configuración del texto del visitante del sitio.

   Flotante El ancho de columna se especifica como porcentaje del tamaño del navegador del visitante. El diseño se adapta si el visitante del sitio amplia o reduce el navegador, pero no en función de la configuración del texto.

5. Seleccione un tipo de documento del menú emergente DocType.
6. Seleccione una ubicación para el código CSS del diseño en el menú emergente Diseño CSS en.

   Añadir a Head Añade código CSS para el diseño al encabezado de la página que se va a crear.

Crear nuevo archivo Añade código CSS para el diseño a una nueva hoja de estilos CSS externa y la adjunta a la página que se va a crear.

Vincular a archivo existente Permite especificar un archivo CSS existente que ya contiene reglas CSS necesarias para el diseño. Esta opción es especialmente útil cuando desea utilizar el mismo diseño CSS (las reglas CSS para el mismo se encuentran en un único archivo) en varios documentos.

7. Siga uno de estos procedimientos:
   - Si ha seleccionado Añadir a Head en el menú emergente Diseño CSS en (opción predeterminada), haga clic en Crear.
   - Si ha seleccionado Crear nuevo archivo en el menú emergente Diseño CSS en, haga clic en crear y, a continuación, especifique un nombre para el nuevo archivo externo en el cuadro de diálogo Guardar archivo de hoja de estilos como.
   - Si ha seleccionado Vincular a archivo existente en el menú emergente Diseño CSS en, añada el archivo externo al cuadro de texto Adjuntar archivo CSS; para ello haga clic en el icono Adjuntar hojas de estilos, introduzca la información necesaria en el cuadro de diálogo Vincular hoja de estilos externa y haga clic en Aceptar. Cuando haya finalizado, haga clic en Crear en el cuadro de diálogo Nuevo documento.

   Nota: *Si selecciona la opción Vincular a archivo existente, el archivo que especifique debe contener las reglas para el archivo CSS.*

   Al situar el diseño CSS en un nuevo archivo o vincularlo a uno existente, Dreamweaver vincula de forma automática el archivo a la página HTML que se va a crear.

   Nota: *Los comentarios condicionales de Internet Explorer (CC), que ayudan a solucionar problemas de representación en IE, siguen incrustados en el encabezado del nuevo documento de diseño CSS aunque se seleccione Nuevo archivo externo o Archivo externo existente como ubicación para el diseño CSS.*

8. (Opcional) También puede adjuntar hojas de estilos CSS a la nueva página (independientes del diseño CSS) al crearla. Para ello, haga clic en el icono Adjuntar hoja de estilos situado encima del panel Adjuntar archivo CSS y seleccione una hoja de estilos CSS.

   Para ver una descripción detallada de este proceso, consulte el artículo de David Powers, Automatically attaching a style sheet to new documents (Cómo adjuntar automáticamente una hoja de estilos a documentos nuevos).

Adición de diseños CSS personalizados a la lista de opciones

1. Cree una página HTML que contenga el diseño CSS que desea añadir a la lista de opciones del cuadro de diálogo Nuevo documento. El código CSS del diseño debe residir en el encabezado de la página HTML.

   Para mantener la coherencia del diseño CSS personalizado con el resto de los diseños que vienen con Dreamweaver, debe guardar el archivo HTML con la extensión .htm.

2. Añada la página HTML a la carpeta Adobe Dreamweaver CS5\Configuration\BuiltIn\Layouts.
3. (Opcional) Añada una imagen de vista previa del diseño (por ejemplo, un archivo .gif o .png) a la carpeta Adobe Dreamweaver CS5\Configuration\BuiltIn\Layouts. Las imágenes predeterminadas que vienen con Dreamweaver son archivos PNG de 227 píxeles de ancho y 193 píxeles de alto.

   Asigne a la imagen de vista previa el mismo nombre que el archivo HTML para que pueda encontrarla fácilmente. Por ejemplo, si el archivo HTML se llama midiseñopersonalizado.htm, llame a la imagen de vista previa midiseñopersonalizado.png.

4. (Opcional) Cree un archivo de Design Notes para su diseño personalizado; para ello abra la carpeta Adobe Dreamweaver CS5\Configuration\BuiltIn\Layouts_notes, copie y pegue cualquiera de los archivos notes existentes en la misma carpeta y cambie el nombre de la copia por el de su diseño personalizado. Por ejemplo, podría copiar el archivo oneColElsCtr.htm.mno y cambiarle el nombre a midiseñopersonalizado.htm.mno.
5. (Opcional) Cuando haya creado un archivo de Design Notes para su diseño personalizado, podrá abrir el archivo y especificar el nombre, la descripción y la imagen de vista previa del diseño.

Trabajo con archivos de Bootstrap

Bootstrap es el framework gratuito de HTML, CSS y JavaScript más usado para desarrollar sitios webs interactivos y compatibles con dispositivos móviles. El framework incluye plantillas interactivas para CSS y HTML de botones, tablas, navegación, carruseles de imágenes (carousel) y otros elementos que puede usar en su página web. Además, también incorpora varios plug-in de JavaScript que facilitan incluso a los desarrolladores con conocimientos de programación básicos el desarrollo de sitios webs interactivos increíbles.

Dreamweaver le permite crear documentos de Bootstrap, además de modificar páginas web ya existentes que se crearon con Bootstrap. Tanto si se trata de un archivo diseñado completamente en Bootstrap como si es un diseño en curso, puede modificarlo en Dreamweaver; no solo para editar el código, sino también para realizar cambios de diseño con las inmejorables funciones de edición visual, como la Vista en vivo, el Diseñador de CSS, las consultas de medios visuales y Extract.

Tutorial en vídeo: Creación de sitios webs interactivos en Dreamweaver CC
(Inténtelo, 3 min)

Aprenda a usar las funciones de diseño web interactivas para crear sitios webs (desde cero o desde una plantilla de inicio de Bootstrap) que se adapten a los diferentes tamaños de pantalla de forma que su contenido se muestre perfectamente.

Nota: *en el caso de los sitios webs creados con versiones del framework de Bootstrap anteriores a la versión 3, Dreamweaver no cuenta con las herramientas de edición visual para mostrar y ocultar elementos ni la posibilidad de editar filas y columnas (opciones de añadir columnas, modificar el tamaño y desplazar columnas).*

Ir al principio

Preguntas habituales

Sé como usar las cuadrículas fluidas en Dreamweaver. ¿Cómo empiezo a usar Bootstrap?

Al crear un documento de cuadrícula fluida, DW hizo que sus páginas webs fueran interactivas al aplicar las clases apropiadas de forma automática. Lo único que tuvo que hacer usted fue centrarse en el contenido y decidir cómo se reajustaría según los diferentes factores de formato.

Del mismo modo, en los documentos de Bootstrap, solo tiene que centrarse en el contenido y el diseño, pues de la interactividad ya se ocupa Dreamweaver al estar perfectamente integrado con el framework de Bootstrap.

“Bootstrap incluye un sistema de cuadrícula fluida e interactiva por primera vez para dispositivos móviles que escala correctamente hasta 12 columnas a medida que aumenta el tamaño del dispositivo o de la ventana gráfica. Incluye clases predefinidas para facilitar las opciones de diseño, así como unos mixins potentes que generan más diseños semánticos”. Extraído de la Documentación de Bootstrap.

Si quiere empezar a usar documentos de Bootstrap en Dreamweaver, pruebe a utilizar las plantillas de inicio de Bootstrap. Dreamweaver incorpora una serie de plantillas especializadas en los diferentes tipos de sitios webs que se pueden crear, por ejemplo, incluye plantillas de comercio electrónico o de portafolio.

Si quiere crear un documento Bootstrap desde cero, también puede hacerlo tal y como se describe aquí.

¿Puedo convertir documentos de cuadrícula fluida existentes en documentos de Bootstrap con Dreamweaver?

No, no hay ninguna forma directa de convertir los documentos de cuadrícula fluida que tenga en documentos de Bootstrap. Sin embargo, la experiencia que tiene el usuario en Dreamweaver al crear y diseñar documentos de Bootstrap es muy parecida a la de los documentos de cuadrícula fluida. Por ejemplo, puede empezar creando un documento de Bootstrap desde el cuadro de diálogo Nuevo documento. Al crear un documento con cuadrícula fluida, lo hace en base a tres factores de formato básico: móvil, tableta y escritorio. En Bootstrap, empieza a crear un documento para tres tamaños de pantalla básicos: pequeño, mediano y grande. Las opciones de edición de diseño que se muestran al hacer clic en los elementos de un documento de Bootstrap también son parecidas a las de los documentos de cuadrícula fluida.

Ir al principio

Creación de documentos de Bootstrap

Puede empezar a diseñar su sitio web de Bootstrap mediante una de las siguientes opciones que aparecen en el cuadro de diálogo Nuevo Documento:

- **Plantillas de inicio de Bootstrap** (Plantillas de inicio > Plantillas de Bootstrap): utilice esta opción si quiere empezar rápidamente su diseño sin tener que crear las capas de las páginas desde cero. Solo tiene que editar el texto y reemplazar los activos, si lo necesita, y habrá creado un sitio web interactivo. Para obtener más información, consulte Uso de las plantillas de inicio de Bootstrap.
- **Creación de un documento HTML basado en el framework de Bootstrap** (Nuevo documento > HTML > Bootstrap): use esta opción si quiere crear su sitio web paso a paso y utilizar los componentes de Bootstrap y CSS dentro de Dreamweaver. Para obtener más información, consulte Creación de documentos HTML basados en el framework de Bootstrap.

Uso de las plantillas de inicio de Bootstrap

Las plantillas de inicio de Bootstrap le permiten crear páginas webs de temas populares en un abrir y cerrar de ojos. Todos los archivos dependientes del framework se pueden copiar de forma instantánea.

1. Haga clic en Archivo > Nuevo.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo Documento que aparece, haga clic en Plantillas de inicio y luego seleccione la plantilla necesaria de la lista de Plantillas de Bootstrap.
3. Haga clic en Crear.
4. Elija una ubicación para guardar el nuevo documento y haga clic en Guardar.

5. Cuando se le solicite copiar los archivos dependientes, haga clic en Copiar.

   Se crea una página HTML basada en la plantilla seleccionada. Ahora, puede modificar la página y añadir o borrar componentes, editar el texto o los activos pertinentes según sea necesario.

Creación de documentos HTML basados en el framework de Bootstrap

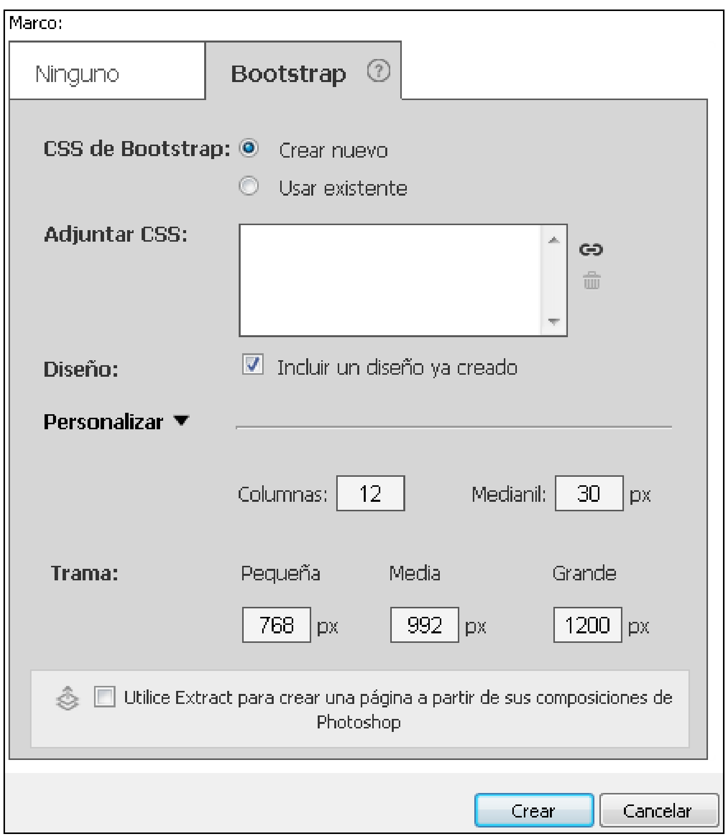
Puede empezar a crear su sitio web interactivo mediante la creación de un documento HTML basado en el framework de Bootstrap. También puede decidir si crear un conjunto de archivos con el framework de Bootstrap o usar los archivos existentes. Una vez que se haya creado el documento, puede añadir componentes de Bootstrap como acordeones y carruseles (carousel) mediante el panel Insertar de Dreamweaver. También, si tiene composiciones de Photoshop, puede utilizar Extract para incluir las imágenes, las fuentes, los estilos, el texto y mucho más de la misma en su documento de Bootstrap.

1. Haga clic en Archivo > Nuevo.
2. En el cuadro de diálogo Nuevo documento que aparece, haga clic en Nuevo Documento > HTML, y luego haga clic en la ficha Bootstrap.
3. Para crear un nuevo archivo bootstrap.css (y el resto de archivos de Bootstrap), realice las siguientes acciones:

   Especifique si desea crear un nuevo CSS de Bootstrap o utilizar uno existente.

   Si decide crear un nuevo CSS, se creará una carpeta “css” en la raíz del sitio y el archivo bootstrap.css se copiará en la nueva carpeta. Si decide utilizar un CSS existente, especifique la ruta de acceso o vaya a la ubicación del CSS.

   1. Haga clic en Crear nuevo.

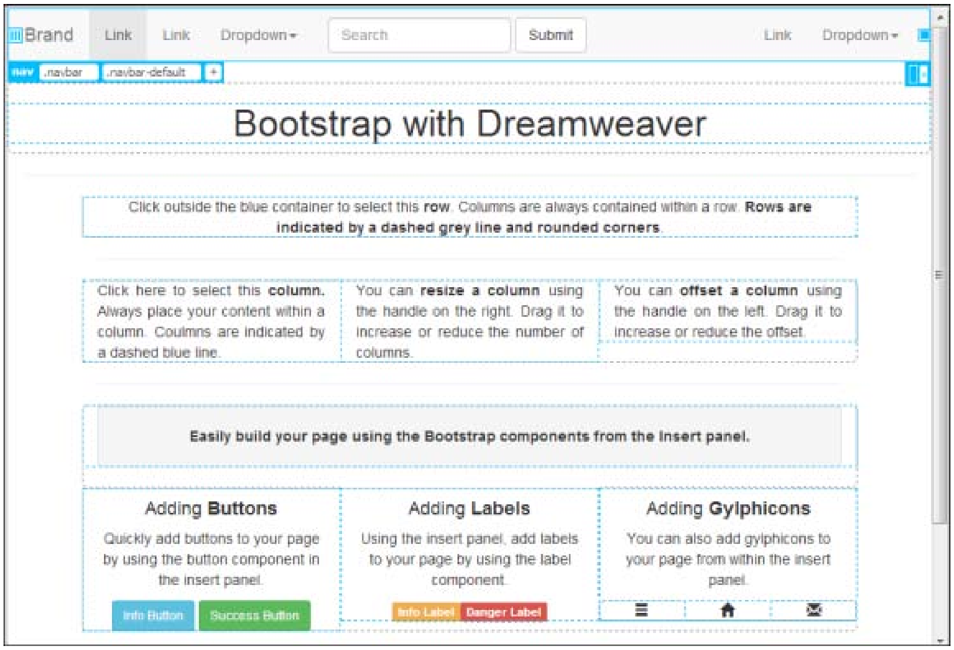
   

   Creación de documentos de Bootstrap con nuevos archivos de framework

   2. (Opcional) Si desea adjuntar cualquier otro CSS al documento, haga clic en , en

la sección Adjuntar CSS. Aparecerá el cuadro de diálogo Adjuntar hoja de estilos externa. Especifique la configuración y haga clic en OK.

3. La opción Incluir un diseño ya creado proporciona una estructura de documento básico de Bootstrap como se muestra a continuación:



Documento de Bootstrap con un diseño ya creado

Si no quiere usar la estructura básica y prefiere empezar con un documento en blanco, anule la selección de dicha opción (Incluir un diseño ya creado).

4. (Opcional) El diseño predeterminado contiene 12 columnas con un medianil de 30 píxeles. Los tamaños de pantalla predeterminados son 768 píxeles, 992 píxeles y 1200 píxeles.

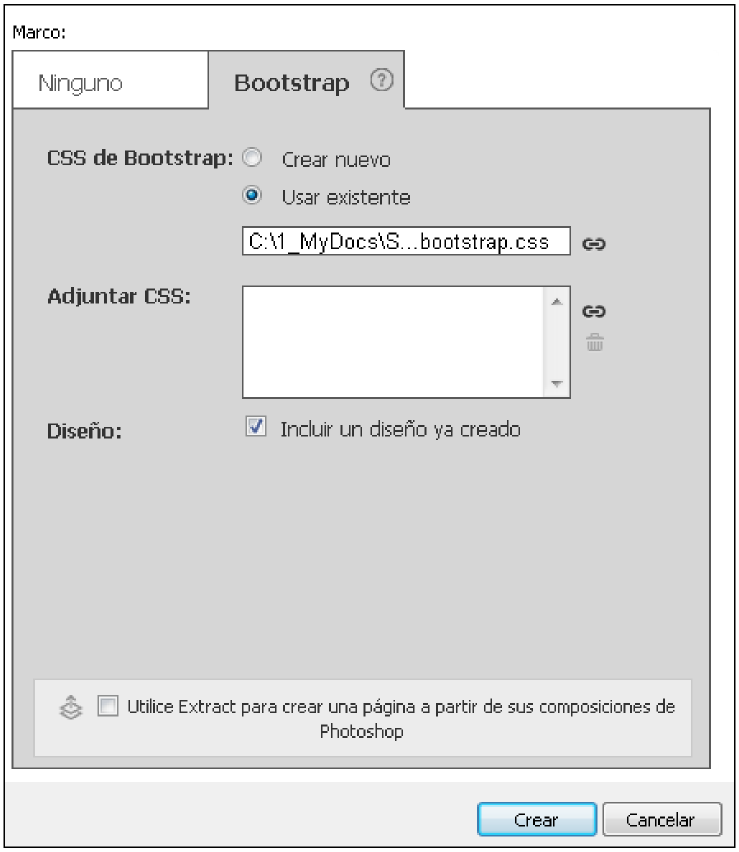
   Si desea modificar esta configuración, haga clic en Personalizar. El archivo bootstrap.css se actualizará según corresponda.

5. Si quiere, puede abrir el panel Extract (en caso que estuviera cerrado) para empezar a extraer activos de sus composiciones de Photoshop.

Tras crear el documento, observará tres carpetas (css, js y fuentes) en la carpeta raíz del sitio. Si no se ha definido el sitio, se le pedirá que elija una carpeta en la que crear estas carpetas.

4. Para utilizar los archivos existentes del framework de Bootstrap, realice las siguientes acciones:

   1. Haga clic en Usar existente y especifique la ruta de acceso del archivo bootstrap.css. También puede examinar y buscar la ubicación en la que se guardó el CSS.



Creación de documentos de Bootstrap con archivos de framework existentes

2. (Opcional) Si desea adjuntar cualquier otro CSS al documento, haga clic en , en la sección Adjuntar CSS. Aparecerá el cuadro de diálogo Adjuntar hoja de estilos externa. Especifique la configuración y haga clic en OK.
3. La opción Incluir un diseño ya creado proporciona una estructura de documento básico de Bootstrap. Si no quiere usar la estructura básica y prefiere empezar con un documento en blanco, anule la selección de dicha opción (Incluir un diseño ya creado).

5. Haga clic en Crear.

Nota: *el archivo bootstrap.css que se crea es de solo lectura. Observará que las opciones de añadir, editar o eliminar selectores, o modificar las propiedades de los selectores no están habilitadas en el Diseñador de CSS.*

Si desea modificar los estilos del documento de Bootstrap, cree otro archivo CSS que sobrescriba los estilos existentes y adjúntelo al documento.

Ir al principio

Abrir archivos de Bootstrap

Nota: *Le recomendamos que abra y edite en Dreamweaver los documentos creados con Bootstrap (versión 3 y posteriores).*

Puede abrir los archivos de Bootstrap de las siguientes formas:

- Seleccione Archivo > Abrir y busque el archivo HTML de Bootstrap.
- (Recomendada) Cree un sitio de Dreamweaver e indique la carpeta del sitio en la carpeta que contiene todos sus archivos de Bootstrap.

Al abrir un archivo HTML de Bootstrap en Dreamweaver:

- Las filas se resaltan con líneas discontinuas en gris y las esquinas se muestran redondeadas
- Las columnas se resaltan en azul, con líneas discontinuas



Filas y columnas resaltadas en un documento HTML de Bootstrap

A. Fila **B.** Columna

Dreamweaver reconoce los archivos CSS asociados con cualquier otro archivo HTML de Bootstrap si en el nombre se incluye “bootstrap”. La referencia del archivo CSS puede ser cualquiera de las siguientes o todas:

- **Ruta local:**
  El archivo CSS disminuido o no disminuido está presente localmente. Por ejemplo:

  ```
  <link href="css/bootstrap.css" rel="stylesheet"> o
  <link href="css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">
  ```

- **Ruta remota:**

Un archivo CSS disminuido o no disminuido remoto. Por ejemplo:

```
<link href="http://somewebsite.com/css/bootstrap.css" rel="stylesheet">
<link href="http://somewebsite.com/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">
```

- **CDN**

```
<link href="http://maxcdn.bootstrapcdn.com/bootstrap/3.3.1/css/bootstrap.min.css"
rel="stylesheet">
```

Nota: *Las hojas de estilo de Bootstrap tanto en las etiquetas para vincular como para importar son compatibles con Dreamweaver. Sin embargo, no son compatibles los vínculos anidados para importar que enlacen con una hoja de estilo, que a su vez importe otra hoja de estilo.*

Ir al principio

Ocultar, mostrar y administrar elementos ocultos de Bootstrap

A veces, es posible que necesite mostrar un elemento en una ventana gráfica y, al mismo tiempo, ocultar ese elemento en otra ventana gráfica por razones de diseño.

- Para ocultar un elemento de Bootstrap, haga clic con el botón derecho del ratón y seleccione Ocultar elemento. El elemento se ocultará temporalmente y no podrá verlo.
- Para ver y mostrar los elementos ocultos, haga clic con el botón derecho del ratón y seleccione Administrar elementos ocultos. Los elementos ocultos aparecerán en gris con un fondo sombreado. Haga clic en el icono con forma de ojo para mostrar el elemento.

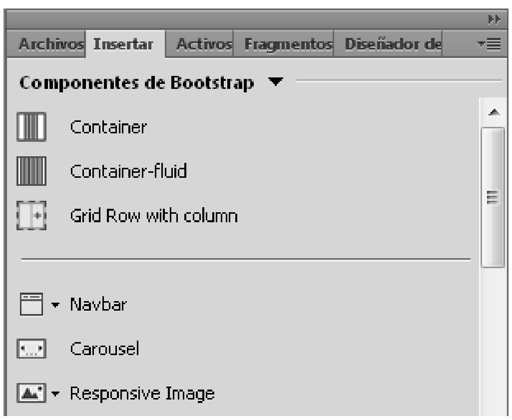


Administrar elementos ocultos de Bootstrap

Ir al principio

Añadir componentes de Bootstrap

La opción Componentes de Bootstrap del panel Insertar enumera todos los componentes de Bootstrap que puede añadir a su página web en Dreamweaver.



Componentes de Bootstrap en el panel Insertar

Para añadir un componente, arrástrelo desde el panel hasta la página web. Antes de soltar el componente, observe las ayudas visuales como las Guías interactivas, Insertar con precisión (utilizando DOM) y el Asistente de posición. Utilice estas ayudas para colocar los componentes de forma rápida y precisa en su página. Para obtener más información sobre cómo insertar elementos en su página web, consulte el artículo sobre el Panel Insertar.

Ir al principio

Añadir filas

Haga clic en la fila posterior a la que desee añadir la fila nueva. A continuación, haga clic en . Se añadirá una fila de Bootstrap junto con dos elementos secundarios de columnas con seis columnas cada uno.

El código de la fila añadida es el siguiente:

```
<div class="row">
<div class="col-*-6"></div>
<div class="col-*-6"></div>
</div>
```

donde * representa el tamaño de pantalla actual en Dreamweaver.

Ir al principio

Añadir columnas

Seleccione la columna que quiera y, a continuación, haga clic en el icono . La columna seleccionada se duplicará sin sus elementos secundarios.

Las columnas que estén vacías mostrarán una altura mínima de 20 px. No obstante, esta altura no se añade realmente a la página, sino que se muestra solo en la Vista en vivo para facilitar la inserción de elementos dentro de las columnas.

Ir al principio

Cambiar de tamaño y desplazar las columnas

La tarea de cambiar de tamaño y desplazar las columnas se convierte en esencial cuando se están creando diseños interactivos para varias ventanas gráficas.

Cambiar el tamaño de las columnas

Haga clic en la columna en cuestión y arrastre el manejador a la derecha para cambiar el tamaño. Al cambiar el tamaño de una columna, se añade la clase `col-*-n`, donde * representa la consulta de medios actual (xs: superpequeña, sm: pequeña, md: mediana, y lg: a tamaño completo) y n representa el número de columnas que ocupa.

Dreamweaver detecta el tamaño actual de la pantalla y añade la clase apropiada. Si desea cambiar el tamaño de las columnas para adaptarlas a ventanas gráficas específicas, cambie el tamaño de la ventana gráfica mediante las opciones que se muestran en la esquina inferior derecha o la barra de desplazamiento. Luego, ajuste el tamaño de las columnas según corresponda.

Desplazar columnas

Haga clic en la columna en cuestión y arrastre el manejador a la izquierda para desplazar dicha columna. El desplazamiento se mostrará como una zona sombreada. Al desplazar una columna, se añade la clase col-*-offset-n, donde * representa la consulta de medios actual (xs: superpequeña, sm: pequeña, md: mediana, y lg: a tamaño completo) y n representa el número de columnas que se desplaza.

Dreamweaver detecta el tamaño actual de la pantalla y añade la clase correcta. Si desea desplazar las columnas para adaptarlas a ventanas gráficas específicas, cambie el tamaño de la ventana gráfica mediante las opciones que se muestran en la esquina inferior derecha o la barra de desplazamiento. Luego, desplace las columnas según corresponda.

Consultas de medios visuales

La función Consultas de medios es un módulo de CSS3 que le ayuda a diseñar sitios webs interactivos mediante la definición de diferentes reglas de estilo para diferentes dispositivos o tipos de medios. De este modo, el contenido se representa siguiendo dichas reglas para adaptarse a numerosas condiciones, como los tamaños de pantalla, los tamaños de las ventanas de los navegadores, los tamaños de los dispositivos y la orientación, además de la resolución.

Puede añadir las consultas de medios mediante la regla `@media` en el CSS. Alternativamente, puede crear hojas de estilo separadas para los diferentes tipos de medios y luego llamarlas con la siguiente sintaxis:

```
<link rel='stylesheet' media='all' href='normal.css' />
<link rel='stylesheet' media='print' href='print.css' />
<link rel='stylesheet' media='screen and (min-width: 701px)' href='medium.css' />
```

El navegador de un dispositivo comprueba la consulta de medios y usa el correspondiente archivo CSS para mostrar la página web.

Para obtener más información, consulte este artículo.

Para añadir las consultas de medios visuales que desee, solo tiene que incluir el código pertinente en sus archivos HTML o CSS. Además, Dreamweaver le permite crear y gestionar fácilmente las consultas de medios mediante los siguientes métodos:

- La barra de consulta de medios visuales
- El Diseñador de CSS

La diferencia entre estos dos métodos es, básicamente, el aspecto visual. Si prefiere programar y ver los cambios posteriormente en la Vista en vivo, use el Diseñador de CSS. Si prefiere visualizar la página en los diferentes puntos de corte y realizar cambios de diseño al mismo tiempo, le resultará más útil la barra de consulta de medios visuales.

Ir al principio

Barras de consulta de medios visuales

Las barras de consulta de medios visuales son la representación visual de las consultas de medios que están presentes en una página. Estas barras le ayudan a visualizar la página web en los diferentes puntos de corte y el modo en que los diferentes componentes de la página web se reajustan en las diferentes ventanas gráficas. Al ver la página en diferentes ventanas gráficas, puede hacer cambios de diseño que resulten específicos a esa ventana sin que afecten al diseño de la página en el resto de ventanas gráficas.

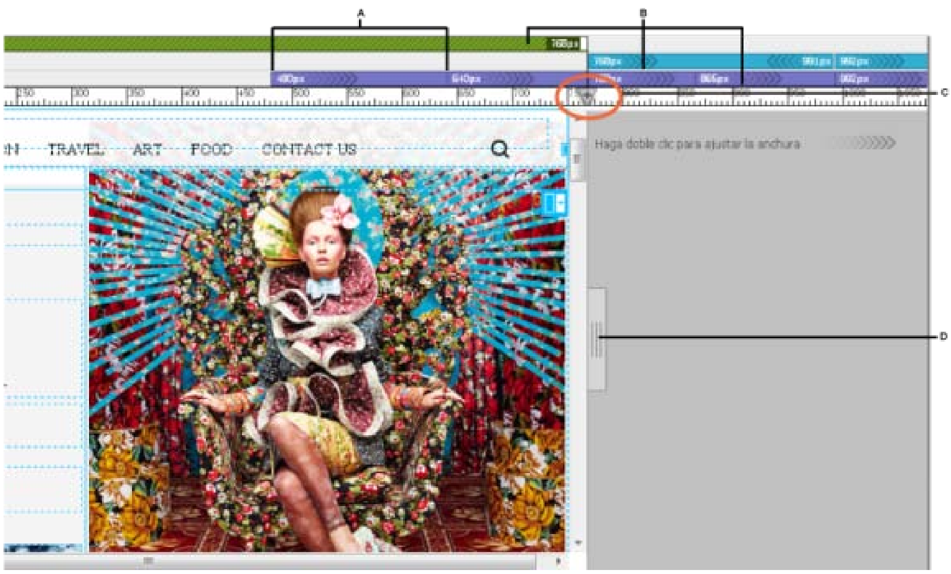
La función Consulta de medios visuales consta de tres barras con forma de filas horizontales y cada una representa una categoría de consulta de medios:

- **Verde**: consultas de medios con condiciones de max-width
- **Azul**: consultas de medios con condiciones tanto de min-width como de max-width
- **Morado**: consultas de medios con condiciones de min-width

Nota: *las consultas de medios que aparecen en el panel Diseñador de CSS también llevan el prefijo de estos colores.*

Cada una de las categorías puede constar de una o varias consultas de medios. Si no se define una condición de consulta de medio en el documento, su correspondiente barra de consulta de medios visuales tampoco se mostrará. Por ejemplo, si el documento no contiene condiciones de min-width, la barra morada no se mostrará.

Los valores de los puntos de corte se muestran en las barras: min-width se encuentra a la izquierda y max-width, a la derecha de la barra.

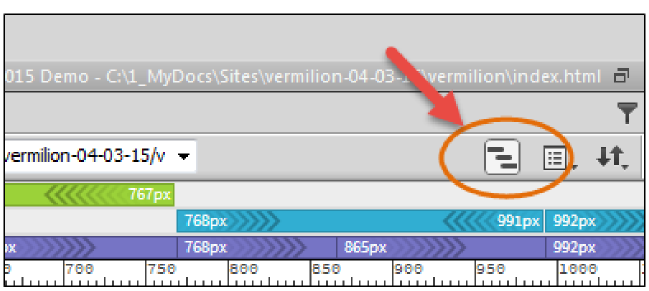


A. Puntos de corte **B.** Barras de consulta de medios visuales **C.** Icono de Añadir consulta de medios **D.** Scrubber

Ir al principio

Mostrar u ocultar consultas de medios visuales

La barra de consulta de medios visuales aparece en la Vista en vivo de forma predeterminada. Para ocultar la barra, puede usar el botón Ocultar/Mostrar de la barra de herramientas Documento.



Mostrar u ocultar la barra de consulta de medios visuales

Ir al principio

Cambiar de un punto de corte a otro

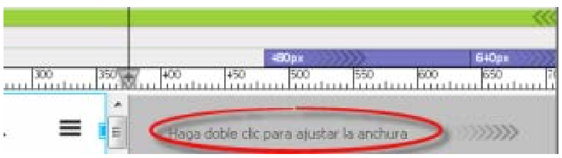
Para ver la página con un tamaño específico (punto de corte), haga clic en la barra de consulta de medios correspondiente. El documento se ajustará de acuerdo al punto de corte.

Como alternativa, puede arrastrar el scrubber hasta el punto de corte necesario.

Para cambiar de un punto de corte a otro, haga clic en la barra correspondiente o arrastre el scrubber

Para cambiar el tamaño de la vista al tamaño de la ventana del documento en Dreamweaver, realice una de las siguientes acciones:

- Haga doble clic en cualquier punto del área gris, a la derecha del documento, donde podrá observar el texto “Haga doble clic para ajustar la anchura”. Si no ve el área gris, arrastre el scrubber hacia la izquierda.
- En la lista desplegable que aparece en la parte inferior de la ventana del documento, seleccione la opción de anchura completa.



Si no ve dicha opción, arrastre el scrubber para disminuir el tamaño de la página web.

Para deshacer esta acción, pulse: Ctrl + Z (Windows) o Cmd + Z (Mac).

Ir al principio

Edición visual de consultas de medios

1. Haga clic en la barra de consulta de medios visuales que se corresponda con la consulta de medios que quiera editar.

   Se muestran los selectores de cambio de tamaño. En el caso de las consultas de medios que tienen valores tanto `min-width` como `max-width`, se muestran los selectores de cambio de tamaño a ambos lados de la barra.

2. Arrastre los selectores hasta delimitar el tamaño necesario.

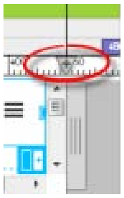
   Las consultas de medios se actualizan automáticamente con los nuevos valores de `min-width` y/o `max-width`. Se muestra una notificación que indica que la consulta de medios se ha editado correctamente. Si hay varias consultas de medios que se corresponden con la barra de consulta de medios visuales, se actualizan todas las consultas de medios. El número de consultas de medios que se hayan actualizado se muestra junto con el mensaje de que la operación se ha realizado correctamente.

Para deshacer esta acción, pulse: Ctrl + Z (Windows) o Cmd + Z (Mac).

Ir al principio

Adición de nuevas consultas de medios

1. Arrastre el scrubber a lo largo de la regla hasta alcanzar el tamaño deseado.
2. Haga clic en . Se le indicará que haga clic en áreas específicas de la regla para crear la consulta de medios.





3. Haga clic en el área indicada de la regla según la condición de la consulta de medios que necesite (min o max).

   Para cancelar la operación, arrastre el scrubber hasta una nueva posición.

4. En la ventana emergente que aparece, una de las condiciones de consultas de medios (según su elección) se rellena automáticamente con la posición actual del scrubber. Si necesita ambas condiciones (min y max), especifique los valores necesarios. A continuación, seleccione una fuente de CSS donde deba añadirse la consulta de medios.

   Si decide crear un archivo CSS nuevo, se mostrará otra ventana emergente. Especifique el nombre y la ruta del nuevo archivo CSS, y haga clic en OK.

Para deshacer esta acción, pulse: Ctrl + Z (Windows) o Cmd + Z (Mac).

Ir al principio

Eliminación de consultas de medios

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de consulta de medios visuales correspondiente.
2. Haga clic en Eliminar y, a continuación, haga clic en la consulta de medios que quiera eliminar.
3. Para confirmar que quiere eliminar todas las consultas de medios y los selectores asociados, haga clic en OK.

Para deshacer esta acción, pulse: Ctrl + Z (Windows) o Cmd + Z (Mac).

Ir al principio

Visualización de código para las consultas de medios

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de consulta de medios visuales necesarias y coloque el puntero sobre la opción Ir a código.

   Aparece una lista de todas las consultas de medios en ese punto de corte en particular junto con los archivos en los que se declaran.

2. Haga clic en la consulta de medios que desee para saltar al código correspondiente en la Vista de código.

   Si la Vista de código no está visible, el documento cambia a Vista Dividir para mostrar el código.

Diseño interactivo mediante diseños de cuadrícula fluida

El diseño de un sitio web debe responder y adaptarse a las dimensiones del dispositivo en el que se muestra (diseño interactivo). El diseño de cuadrícula fluida proporciona un medio visual para crear diferentes diseños según el dispositivo en el que se muestre el sitio web.

Por ejemplo, el sitio web se va a mostrar en equipos de sobremesa, tabletas y teléfonos móviles. Puede utilizar diseños de cuadrícula fluida para especificar diseños para cada uno de estos dispositivos. Dependiendo de si el sitio se muestra en un equipo de sobremesa, una tableta o un teléfono móvil, se emplea el diseño correspondiente para mostrar el sitio web.

Más información: Adaptive Layout versus Responsive Layout (Diseño adaptable frente a diseño de cuadrícula fluida)

Nota: *El modo de inspección no está disponible para documentos con diseño de cuadrícula fluida.*

Consulte también:

- Creación de consultas de medios

Ir al principio

Uso de diseños de cuadrícula fluida

Vea este tutorial en vídeo para aprender a utilizar los diseños de cuadrícula fluida: Exploración de diseños de cuadrícula fluida.

Ir al principio

Crear un diseño de cuadrícula fluida

1. Seleccione Archivo > **Cuadrícula fluida (heredado).**
2. El valor predeterminado para el número de columnas de la cuadrícula se muestra en el centro del tipo de medio. Para personalizar el número de columnas para un dispositivo, edite el valor según sea necesario.
3. Para establecer la anchura de una página en comparación con el tamaño de la pantalla, establezca el valor en porcentaje.
4. También puede cambiar la anchura del medianil. El medianil es el espacio entre dos columnas.
5. Especifique las opciones de CSS de la página.

   Cuando haga clic en Crear, se le pedirá que especifique un archivo CSS. Puede seguir uno de estos procedimientos:

   - Cree un nuevo archivo CSS.
   - Abra un archivo CSS existente.

Especifique el archivo CSS que está abriendo como archivo CSS de Cuadrícula fluida.

De forma predeterminada se muestra la Cuadrícula fluida para teléfonos móviles. Además, se muestra el panel Insertar para Cuadrícula fluida. Utilice las opciones del panel Insertar para crear el diseño.

Para cambiar el diseño a otros dispositivos, haga clic en el icono correspondiente de las opciones que aparecen debajo de la vista de Diseño.

6. Guarde el archivo. Al guardar el archivo HTML, se le preguntará si desea guardar los archivos dependientes, como boilerplate.css y respond.min.js, en una ubicación del equipo. Especifique una ubicación y haga clic en Copiar.

   boilerplate.css se basa en boilerplate de HTML5. Es un conjunto de estilos CSS que garantiza la coherencia de la representación de la página web en varios dispositivos. respond.min.js es una biblioteca JavaScript que contribuye a proporcionar compatibilidad con las consultas de medios en las versiones anteriores del navegador.

Ir al principio

Editar documentos de cuadrícula fluida

Puede editar documentos de cuadrícula fluida directamente en la Vista en vivo:

- Asocie ID y clases de HTML con los elementos. Para obtener más información, consulte Visualización de elementos.
- Edite los atributos y el texto de una imagen. Para obtener más información, consulte Inspector de propiedades de visualización rápida y Edición de texto en la Vista en vivo.
- Inserte nuevos elementos. Para obtener más información, consulte Insertar elementos de cuadrícula fluida.

También puede visualizar la estructura DOM de HTML de un documento de cuadrícula fluida con la Vista rápida de elementos.

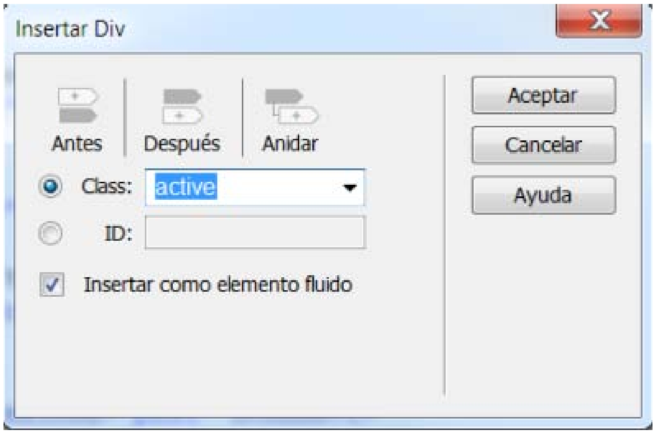
Ir al principio

Insertar elementos de cuadrícula fluida

El panel Insertar (Ventana > Insertar) muestra los elementos que se pueden usar en un diseño de cuadrícula fluida. Al insertar elementos, puede optar por insertarlos como elementos fluidos.

1. En el panel Insertar, haga clic en el elemento que desee insertar.

2. En el cuadro de diálogo que aparece, haga clic en Antes, Después o Anidar para ubicar el elemento con respecto al elemento de referencia resaltado en el documento.



Inserción de elementos en un diseño de cuadrícula fluida

3. Seleccione una clase o introduzca un valor para el ID. El menú Clase muestra las clases del archivo CSS que especificó al crear la página.
4. Seleccione la casilla de verificación Insertar como elemento fluido.
5. Cuando seleccione un elemento insertado, se mostrarán las opciones para ocultar, duplicar o eliminar la etiqueta Div. En el caso de etiquetas Div situadas unas encima de otras, se muestra la opción para cambiar de Div.

Opción	Descripción
Cambiar de Div	Cambia el elemento seleccionado actualmente por el elemento situado encima o debajo.
Ocultar	Oculta el elemento. Para mostrar un elemento oculto, siga uno de estos procedimientos: Para ocultar selectores de ID, cambie la propiedad display del archivo CSS a block (display:block). Para mostrar selectores de clase ocultos, quite la clase aplicada (hide_<MediaType>) del código fuente.
Subir una fila	Mueve el elemento hacia arriba una fila
Duplicar	Duplica el elemento seleccionado actualmente. También se duplica el CSS vinculado al elemento.
Eliminar	Para los selectores de ID, elimina tanto el código HTML como el código CSS. Para eliminar solo el código HTML, pulse Supr. Para los selectores de clase, solo se elimina el código HTML.
Alinear	Para los selectores de clase, la opción Alinear actúa como botón de margen cero. Para los selectores de ID, el botón Alinear alinea el elemento a la cuadrícula.

Los elementos de una página pueden atravesarse cíclicamente utilizando las teclas de flechas arriba y abajo. Seleccione el límite del elemento y, a continuación, pulse la tecla de flecha.

Ir al principio

Anidación de elementos

Para anidar elementos fluidos dentro de otros elementos fluidos, asegúrese de que el foco se encuentra dentro del elemento principal. A continuación, inserte el elemento secundario que sea necesario.

También se admite la duplicación anidada. La duplicación anidada duplica el código HTML (del elemento seleccionado) y genera el correspondiente código CSS fluido. Los elementos absolutos contenidos en el elemento seleccionado se colocan según corresponda. Los elementos anidados también pueden duplicarse utilizando el botón Duplicar.

Cuando se elimina un elemento principal, se eliminan las reglas CSS correspondientes al elemento, sus elementos secundarios y el HTML asociado. Los elementos anidados también pueden eliminarse juntos mediante el botón Eliminar (Método abreviado de teclado: Ctrl + Supr).

Presentación de contenido en tablas

Nota: *la interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Ir al principio

Acerca de las tablas

Las tablas constituyen una herramienta muy eficaz para presentar datos de tabla y establecer el diseño de texto y gráficos en una página HTML. Una tabla consta de una o varias filas, cada una de las cuales consta, a su vez, de una o más celdas. Aunque las columnas no suelen especificarse explícitamente en el código HTML, Dreamweaver permite manipular tanto columnas como filas y celdas.

Dreamweaver muestra el ancho de la tabla y de cada columna cuando se selecciona una tabla o cuando el punto de inserción está en ella. Junto a los anchos se encuentran flechas para el menú de encabezado de la tabla y los menús de encabezado de las columnas. Utilice los menús para acceder rápidamente a comandos relacionados con tablas. Puede activar o desactivar los anchos y los menús.

Si no ve el ancho de una columna o de una tabla, esta tabla o columna no tiene un ancho especificado en el código HTML. Si aparecen dos números, el ancho visual que aparece en la vista de diseño no coincide con el ancho especificado en el código HTML. Esto puede ocurrir al cambiar el tamaño de una tabla arrastrando la esquina inferior derecha o al añadir contenido a la celda cuyo ancho es superior al establecido.

Por ejemplo, si establece un ancho de columna en 200 píxeles y añade contenido que se ajusta al ancho de 250 píxeles, se mostrarán dos números para dicha columna: 200 (ancho especificado en el código) y (250) entre paréntesis (ancho visual de la columna tal como aparece en la pantalla).

Nota: *También puede diseñar las páginas con el posicionamiento de CSS.*

Ir al principio

Prioridad de formato de tabla en HTML

A la hora de dar formato a tablas en la vista Diseño, puede definir propiedades que se apliquen a toda la tabla o a filas, columnas o celdas seleccionadas de la misma. Al definir el valor de una propiedad como, por ejemplo, el color de fondo o la alineación, para toda la tabla y otro valor para celdas individuales, el formato de celda tiene prioridad sobre el formato de fila, que a su vez tiene prioridad sobre el formato de tabla.

El orden de prioridad en el formato de tabla es el siguiente:

1. Celdas
2. Filas
3. Tabla

Por ejemplo, si establece un color de fondo azul para una sola celda y, a continuación, establece el color de fondo de toda la tabla como amarillo, la celda azul no cambiará a amarillo, ya que el formato de celda tiene prioridad sobre el formato de tabla.

Nota: *Al establecer las propiedades de una columna, Dreamweaver modifica los atributos de la etiqueta* `td` *correspondientes a cada celda de la columna.*

Ir al principio

División y combinación de celdas de tabla

Podrá combinar cualquier número de celdas contiguas, siempre que toda la selección sea una línea o un rectángulo de celdas, para obtener una sola celda que se extienda a lo largo de varias columnas o filas. Una celda puede dividirse en las filas o columnas que sea necesario, aunque haya sido combinada anteriormente. Dreamweaver reestructura automáticamente la tabla (añadiendo los atributos `colspan` o `rowspan` que sean necesarios) para crear el diseño especificado.

En el siguiente ejemplo, las celdas centrales de las dos primeras filas se han combinado en una única celda que ocupa dos filas.

<table>
<tr><td> </td><td rowspan="2"> </td><td> </td></tr>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

Ir al principio

Inserción de una tabla y adición de contenido

Utilice el panel Insertar o el menú Insertar para crear una tabla. A continuación, añada texto e imágenes a las celdas de una tabla tal como lo haría fuera de una tabla.

Nota: *La función Modo de diseño ya no se utiliza en Dreamweaver CS4 y versiones posteriores. El Modo de diseño creaba diseños de página mediante tablas de diseño, algo que Adobe ya no recomienda. Para más información sobre el Modo de diseño y los motivos por los que ya no se utiliza, consulte Dreamweaver Team Blog.*

1. En la vista Diseño de la ventana de documento, sitúe el punto de inserción donde desee que aparezca la tabla.

   Nota: *Si el documento está en blanco, sólo podrá colocar el punto de inserción al principio del mismo.*

   - Seleccione Insertar > Tabla.
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en Tabla.

2. Establezca los atributos del cuadro de diálogo Tabla y haga clic en OK para crear la tabla.

Filas Determina el número de filas de la tabla.

Columnas Determina el número de columnas de la tabla.

Ancho de tabla Especifica el ancho de la tabla en píxeles o como porcentaje del ancho de la ventana del navegador.

Grosor del borde Especifica el ancho en píxeles de los bordes de la tabla.

Espacio entre celdas Determina el número de píxeles entre celdas de tabla contiguas.

Si no se especifican los valores de grosor del borde o espaciado y relleno de celda, la mayoría de los navegadores mostrará el grosor del borde y el relleno de celda configurado en 1 y el del espaciado de celda configurado en 2. Para garantizar que los navegadores muestren la tabla sin borde, relleno ni espaciado, establezca Relleno celda y Espacio celdas con el valor 0.

Relleno de celda Especifica el número de píxeles entre el borde y el contenido de una celda.

Ninguno No permite encabezados de columna o de fila para la tabla.

Izquierda Convierte la primera columna de la tabla en una columna para encabezados. Esto le permite introducir un encabezado para cada *fila* de la tabla.

Superior Convierte la primera fila de la tabla en una fila para encabezados, lo que le permite introducir un encabezado para cada *columna* de la tabla.

Ambos Le permite introducir encabezados de columna y de fila en la tabla.

Es recomendable utilizar encabezados en el caso de que los usuarios utilicen lectores de pantalla. Los lectores de pantalla leen los encabezados de tabla y ayudan a los usuarios de los mismos a mantener un seguimiento de la información de la tabla.

Texto Proporciona un título de tabla que aparece fuera de la misma.

Alinear texto Especifica el lugar en el que el texto de la tabla aparecerá en relación con la tabla.

Resumen Ofrece una descripción de la tabla. Los lectores de pantalla leen el texto del resumen pero dicho texto no aparece en el navegador del usuario.

Ir al principio

Importación y exportación de datos de tabla

Puede importar datos de tabla creados con otra aplicación (por ejemplo, Microsoft Excel) y guardados en un formato de texto delimitado (con elementos separados por tabuladores, comas, dos puntos o puntos y comas) a Dreamweaver y aplicarles formato de tabla.

También puede exportar los datos de tabla desde Dreamweaver a un archivo de texto, con el contenido de las celdas contiguas separado por un delimitador. Se pueden utilizar comas, dos puntos, puntos y comas o espacios como delimitadores. No se pueden exportar partes de una tabla, por lo que es necesario exportar la tabla entera en todos los casos.

Si solo le interesan algunos de los datos de una tabla (por ejemplo, las seis primeras filas o columnas),

copie las celdas que contienen dichos datos y péguelas fuera de la tabla para crear una nueva tabla y, a continuación, exporte la nueva tabla.

Importación de datos de tabla

1. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Archivo > Importar > Datos de tabla.
   - En la categoría Datos del panel Insertar, haga clic en el icono Importar datos de tabla .
   - Seleccione Insertar > Objetos de tabla > Importar datos de tabla.
2. Especifique las opciones de los datos de tabla y haga clic en OK.

Archivo de datos Nombre del archivo que desea importar. Haga clic en el botón Examinar para seleccionar un archivo.

Delimitador Delimitador utilizado en el archivo que está importando.

Si selecciona Otro, aparecerá un cuadro de texto a la derecha del menú emergente. Introduzca el delimitador utilizado en su archivo.

Nota: *Especifique el delimitador utilizado cuando se guardó el archivo de datos. De lo contrario, el archivo no se importará adecuadamente y sus datos no tendrán el formato de tabla correcto.*

Ancho de tabla Ancho de la tabla.

- Seleccione Ajustar a los datos para que todas las columnas tengan el ancho suficiente para contener la cadena de texto más larga en la columna.
- Seleccione Establecer para especificar un ancho fijo de la tabla en píxeles o como porcentaje del ancho de la ventana del navegador.

Borde Especifica el ancho en píxeles de los bordes de la tabla.

Relleno de celda Determina el número de píxeles entre el contenido de una celda y los límites de la misma.

Espacio entre celdas Número de píxeles entre celdas de tabla contiguas.

Si no se especifican los valores de borde o espaciado y relleno de celda, la mayoría de los navegadores mostrará la tabla con los bordes y el relleno de celda configurado en 1 y el espaciado de celda configurado en 2. Para garantizar que los navegadores muestren la tabla sin relleno ni espaciado, establezca Relleno de celda y Espacio entre celdas con el valor 0. Para ver los límites de las celdas y la tabla cuando el borde es 0, seleccione Ver > Ayudas visuales > Bordes de tabla.

Formatear primera fila Determina el formato aplicado a la primera fila de la tabla, en caso de que exista alguno. Seleccione una de las cuatro opciones de formato posibles: Sin formato, Negrita, Cursiva o Negrita cursiva.

Exportación de una tabla

1. Sitúe el punto de inserción en cualquier celda de la tabla.
2. Seleccione Archivo > Exportar > Tabla.
3. Especifique las opciones siguientes:

Delimitador Especifica el carácter delimitador que debe utilizarse para separar los elementos en el archivo exportado.

Saltos de línea Especifica el sistema operativo en el que se abrirá el archivo exportado: Windows, Macintosh o UNIX. (Cada sistema operativo indica el final de una línea de texto de forma diferente.)

4. Haga clic en Exportar.
5. Introduzca un nombre para el archivo y haga clic en Guardar.

Ir al principio

Selección de elementos de una tabla

Puede seleccionar toda una tabla, fila o columna al mismo tiempo. También puede seleccionar una o varias celdas individuales.

Cuando se desplaza el puntero sobre una tabla, fila, columna o celda, Dreamweaver resalta todas las celdas de esa selección para que sepa qué celdas se seleccionarán. Esto puede resultar útil si utiliza tablas sin bordes, celdas que ocupan varias columnas o filas, o bien tablas anidadas. Puede cambiar el color de resaltado en las preferencias.

Si coloca el puntero encima del borde de una tabla, mantenga presionada la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) y toda la estructura de la tabla, es decir las celdas de la misma, quedarán resaltadas. Esto puede resultar útil si utiliza tablas anidadas y desea ver la estructura de una de las tablas.

Selección de una tabla entera

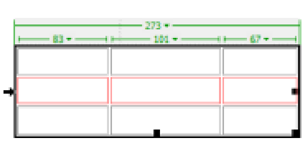
- Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en la esquina superior izquierda de la tabla, en cualquier punto del borde derecho o inferior de la tabla o en el borde de una fila o de una columna.

  ***Nota:** Cuando pueda seleccionar la tabla, el puntero se convertirá en el icono de cuadrícula de tabla (a menos que haga clic en el borde de una fila o columna).*

  - Haga clic en una celda de la tabla y, a continuación, seleccione la etiqueta `<tabla>` en el selector de etiquetas situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de documento.
  - Haga clic en una celda de la tabla y, a continuación, seleccione Modificar > Tabla > Seleccionar tabla.
  - Haga clic en una celda de la tabla, después en el menú del encabezado de tabla y, a continuación, seleccione Seleccionar tabla. Aparecerán manejadores de selección en los bordes inferior y derecho de la tabla.

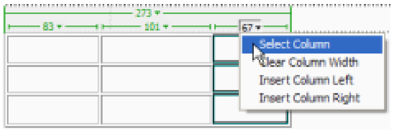
Selección de una o varias filas y columnas

1. Sitúe el puntero en el borde izquierdo de una fila o en el borde superior de una columna.
2. Cuando el puntero se convierta en una flecha de selección, haga clic para seleccionar una fila o columna, o arrastre para seleccionar varias filas o columnas.



Selección de una sola columna

1. Haga clic en la columna.
2. Haga clic en el menú de encabezado de columna y seleccione Seleccionar columna.



Selección de una sola celda

- Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en la celda y, a continuación, seleccione la etiqueta `<td>` en el selector de etiquetas situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de documento.
  - Presione la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en la celda.
  - Haga clic en la celda y seleccione Edición > Seleccionar todo.

  Para seleccionar toda una tabla, vuelva a seleccionar Edición > Seleccionar todo cuando una celda esté seleccionada.

Selección de una línea o un bloque rectangular de celdas

- Siga uno de estos procedimientos:
  - Arrastre de una celda a otra.
  - Haga clic en una celda, presione Control y haga clic (Windows) o presione Comando y haga clic (Macintosh) en la misma celda para seleccionarla y, a continuación, presione Mayús y haga clic en otra celda.

  Todas las celdas de la región lineal o rectangular definida por las dos celdas quedarán seleccionadas.



Selección de celdas no adyacentes

- Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en las celdas, filas o columnas que desea seleccionar.

  Las celdas, filas o columnas que no estén todavía seleccionadas se añadirán a la selección. Las que ya lo estén, se eliminarán de la selección.

Cambio del color de resaltado para elementos de la tabla

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).

2. Seleccione Resaltando en la lista Categoría de la izquierda, realice uno de los siguientes cambios y haga clic en Aceptar.

   - Para cambiar el color de resaltado de los elementos de tabla, haga clic en el cuadro Color al pasar el ratón por encima y seleccione un color de resaltado con el selector de color (o bien escriba el valor hexadecimal del color de resaltado en el cuadro de texto).
   - Para activar o desactivar el resaltado de los elementos de la tabla, active o desactive la selección de la opción Mostrar correspondiente a Ratón por encima.

   Nota: *Estas opciones afectan a todos los objetos, como elementos con posición absoluta (elementos AP), que Dreamweaver resalta cuando se pasa el puntero del ratón sobre ellos.*

Ir al principio

Establecimiento de las propiedades de una tabla

Puede utilizar el inspector de propiedades para editar tablas.

1. Seleccione una tabla.
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), cambie las propiedades que sean necesarias.

   ID de tabla Especifica un ID para la tabla.

   Filas y Cols Número de filas y columnas que tendrá la tabla.

   An El ancho de la tabla en píxeles o como porcentaje del ancho de la ventana del navegador.

   Nota: *Normalmente no es preciso especificar el alto de una tabla.*

   Rell. celda Determina el número de píxeles entre el contenido de una celda y los límites de la misma.

   Esp. celda Número de píxeles entre celdas de tabla contiguas.

   Alinear Determina dónde aparecerá la tabla en relación con otros elementos del mismo párrafo, como por ejemplo texto o imágenes.

   Izquierda alinea la tabla a la izquierda de los demás elementos (por lo que el texto del mismo párrafo se ajusta alrededor de la tabla a la derecha); Derecha alinea la tabla a la derecha de los demás elementos (con el texto ajustado alrededor a la izquierda); y Centro centra la tabla (con el texto encima y/o debajo de la tabla). Predeterminado indica que el navegador debe utilizar su alineación predeterminada.

   Si la alineación está establecida como Predeterminado, no se muestra otro contenido junto a la tabla. Para mostrar una tabla junto a otro contenido, utilice la alineación Izquierda o Derecha.

   Borde Especifica el ancho en píxeles de los bordes de la tabla.

   Si no se especifican los valores de borde o espaciado y relleno de celda, la mayoría de los navegadores mostrará la tabla con los bordes y el relleno de celda configurado en 1 y el espaciado de celda configurado en 2. Para garantizar que los navegadores muestren la tabla sin relleno ni espaciado, establezca Borde con el valor 0 y Relleno celda y Espacio celdas con el valor 0. Para ver los límites de las celdas y la tabla cuando el borde es 0, seleccione Ver > Ayudas visuales > Bordes de tabla.

Clase Establece una clase CSS en la tabla.

Nota: *Es posible que tenga que expandir el inspector de propiedades de tabla para ver las siguientes opciones. Para expandir el inspector de propiedades de tabla, haga clic en la flecha de expansión situada en la esquina inferior derecha.*

Borrar ancho de columna y Borrar alto de fila eliminan todos los valores especificados para el ancho de columna y alto de fila de la tabla.

Convertir ancho de tabla a píxeles y Convertir altos de tabla a píxeles establecen el ancho o el alto de todas las columnas de la tabla en su ancho actual en píxeles (también establecen el ancho de toda la tabla en su ancho actual en píxeles).

Convertir ancho de tabla a porcentaje y Convertir altos de tabla a porcentaje establecen el ancho o el alto de todas las columnas de la tabla en su ancho actual expresado como porcentaje del ancho de la ventana de documento (también establecen el ancho de toda la tabla en su ancho actual como porcentaje del ancho de la ventana de documento).

Si ha introducido un valor en un cuadro de texto, pulse el tabulador o la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar el valor.

Ir al principio

Configuración de las propiedades de celdas, filas o columnas

Puede utilizar el inspector de etiquetas para editar celdas y filas de una tabla.

1. Seleccione la columna o fila.
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), establezca las siguientes opciones:

Horiz Especifica la alineación horizontal del contenido de una celda, fila o columna. Puede alinear el contenido a la izquierda, a la derecha o al centro de la celda, o bien especificar que se utilice la alineación predeterminada del navegador (generalmente a la izquierda para celdas normales y al centro para celdas de encabezado).

Vert Especifica la alineación vertical del contenido de una celda, fila o columna. Puede alinear el contenido con la parte superior, media, inferior o con la línea de base de la celda, o especificar que se utilice la alineación predeterminada del navegador (generalmente al medio).

An (Anchura) y Al (Altura) Ancho y alto de las celdas seleccionadas en píxeles o como porcentaje del ancho o alto total de la tabla. Para especificar un porcentaje, introduzca el símbolo de porcentaje (%) tras el valor. Para que el navegador determine el ancho o alto apropiado en función del contenido de la celda, y el ancho y alto del resto de las columnas y filas, deje el campo en blanco (el valor predeterminado).

De forma predeterminada, un navegador selecciona el alto de fila y el ancho de columna de manera que pueda contener la imagen más ancha o la línea más larga en una columna. Por esta razón, algunas veces el ancho de una columna resulta mucho más grande que el de otras columnas de la tabla cuando se le añade contenido.

Nota: *Puede especificar el alto como porcentaje del alto total de la tabla, aunque quizás la fila no se muestre en los navegadores con el porcentaje de alto especificado.*

Fnd El color de fondo de una celda, columna o fila elegido mediante el selector de color.

Combinar celdas Combina las celdas, filas o columnas seleccionadas para crear una sola celda. Sólo pueden combinarse celdas que constituyan una bloque rectangular o lineal.

Dividir celda Divide una celda para crear dos o más celdas. Sólo puede dividirse una celda cada vez, por lo que este botón estará desactivado al seleccionar más de una celda.

No aj. Impide el ajuste de línea, manteniéndose todo el texto de una celda en una sola línea. Cuando la opción No aj. está activada, las celdas se adaptarán para incluir todos los datos a medida que se introducen o pegan en una celda. (Habitualmente, las celdas se expanden horizontalmente para incluir la palabra más larga o la imagen más grande en la celda y, a continuación, se expanden verticalmente cuando es necesario adaptarse a otros contenidos.)

Encabezado Aplica a la celda seleccionada el formato de celdas de encabezado de tabla. De forma predeterminada, el contenido de las celdas de encabezado de la tabla aparecerá en negrita y centrado.

El alto y el ancho pueden especificarse en píxeles o porcentajes y pueden convertirse de una unidad a otra.

Nota: *Al establecer las propiedades de una columna, Dreamweaver modifica los atributos de la etiqueta `td` correspondientes a cada celda de la columna. Al establecer algunas de las propiedades de una fila, sin embargo, Dreamweaver modifica los atributos de la etiqueta `tr` en lugar de los atributos de cada etiqueta `td` de la fila. Al aplicar el mismo formato a todas las celdas de una fila mediante la etiqueta `tr`, genera un código HTML más claro y conciso.*

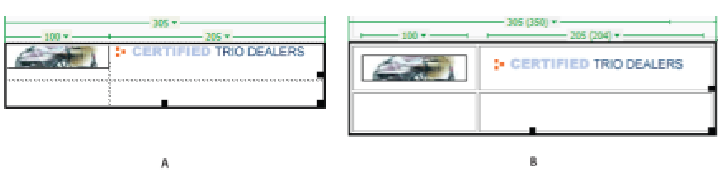
3. Presione el tabulador o la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar el valor.

Ir al principio

Utilización del modo de tablas expandidas para facilitar la edición de tablas

El modo de tablas expandidas añade temporalmente relleno y espaciado de celda a las tablas de un documento y aumenta los bordes de las tablas para facilitar la edición. Este modo permite seleccionar elementos de las tablas o colocar el punto de inserción de forma precisa.

Por ejemplo, puede ampliar una tabla para colocar el punto de inserción en la parte izquierda o derecha de una imagen, sin seleccionar por error la imagen o la celda de tabla.



A. Tabla en modo estándar **B.** Tabla en modo de tablas expandidas

Nota: *Una vez que haya realizado su selección o haya colocado el punto de inserción, vuelva al modo Estándar de la vista Diseño para llevar a cabo sus modificaciones. Algunas operaciones visuales como el cambio de tamaño no darán los resultados esperados en el modo de tablas expandidas.*

Cambio al modo de tablas expandidas

1. Si está trabajando en la vista Código, seleccione Ver > Diseño o Ver > Código y diseño

(no puede pasar al modo de tablas expandidas desde la vista Código).

2. Siga uno de estos procedimientos:
    - Seleccione Ver > Modo de tabla > Modo de tablas expandidas.
    - En la categoría Diseño del panel Insertar, haga clic en Modo de tablas expandidas.

      En la parte superior de la ventana de documento aparece una barra etiquetada como Modo de tablas expandidas. Dreamweaver añade relleno y espaciado de celdas a todas las tablas de la página y aumenta sus bordes.

Salida del modo de tablas expandidas

- Siga uno de estos procedimientos:
    - Haga clic en Salir en la barra etiquetada Modo de tablas expandidas de la parte superior de la ventana Documento.
    - Seleccione Ver > Modo de tabla > Modo estándar.
    - En la categoría Diseño del panel Insertar, haga clic en Modo estándar.

Ir al principio

Aplicación de formato a tablas y celdas

Puede cambiar el aspecto de una tabla configurando las propiedades de la misma y de sus celdas o aplicándole un diseño predefinido. Antes de definir las propiedades de la tabla y de las celdas, tenga en cuenta el orden de prioridad para la aplicación de formato es éste: celdas, filas y tablas.

Para aplicar formato al texto de una celda de tabla, utilice los mismos procedimientos que utilizaría para aplicar formato al texto fuera de una tabla.

Cambio del formato de una tabla, fila, celda o columna

1. Seleccione una tabla, celda, fila o columna.
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha y cambie las propiedades como estime oportuno.
3. Cambie las propiedades según convenga.

   Para más información sobre las opciones, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

   Nota: *Al establecer las propiedades de una columna, Dreamweaver modifica los atributos de la etiqueta `td` correspondientes a cada celda de la columna. Sin embargo, al establecer algunas de las propiedades de una fila, Dreamweaver modifica los atributos de la etiqueta `tr` en lugar de los atributos de cada etiqueta `td` de la fila. Al aplicar el mismo formato a todas las celdas de una fila mediante la etiqueta `tr`, se obtiene un código HTML más claro y conciso.*

Adición o edición de valores de accesibilidad para una tabla en la vista Código

- Edite los atributos adecuados en el código.

  Para localizar rápidamente las etiquetas en el código, haga clic en la etiqueta `<table>` en el selector de etiquetas que se encuentra en la parte inferior de la ventana de documento.

Adición o edición de valores de accesibilidad para una tabla en la vista Diseño

- Para editar el texto de la tabla, resáltelo y escriba uno nuevo.
  - Para editar la alineación del texto, coloque el punto de inserción en el texto de la tabla, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Editar código de etiqueta.
  - Para editar el resumen de la tabla, selecciónela, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Editar código de etiqueta.

Ir al principio

Cambio de tamaño de tablas, columnas y filas

Cambio del tamaño de tablas

Puede cambiar el tamaño de una tabla completa o de filas y columnas individuales. Al cambiar el tamaño de toda la tabla, el tamaño de todas sus celdas cambiará proporcionalmente. Si el alto y el ancho de las celdas de una tabla están explícitamente especificados, al cambiar el tamaño de la tabla también lo hará el tamaño visual de las celdas en la ventana de documento, aunque no el alto y el ancho especificado para las celdas.

Puede cambiar el tamaño de una tabla arrastrando uno de sus manejadores de selección. Dreamweaver muestra el ancho de la tabla junto con un menú de encabezado de tabla en la parte superior o inferior de la tabla cuando esta se selecciona o el punto de inserción está en ella.

En ocasiones, los anchos de columna de tabla establecidos en código HTML no coinciden con los anchos que aparecen en la pantalla. Cuando esto sucede, puede hacer que los anchos coincidan. Los anchos y los menús de encabezado de las tablas y columnas se muestran en Dreamweaver para ayudarle a diseñar las tablas, y puede activarlos y desactivarlos según sea necesario.

Cambio del tamaño de columnas y filas

Puede cambiar el ancho de una columna o el alto de una fila en el inspector de propiedades o arrastrando los bordes de la columna o fila. Si encuentra problemas para cambiar el tamaño, borre el ancho de la columna y el alto de la fila y empiece de nuevo.

Nota: *También puede cambiar directamente el ancho y el alto de la celda en el código HTML utilizando la Vista de código.*

Dreamweaver muestra el ancho de las columnas junto con menús de encabezado en su parte superior o inferior cuando se selecciona la tabla o el punto de inserción está en ella; puede activar o desactivar los menús de encabezado de columna según sea necesario.

Cambio del tamaño de una tabla

- Seleccione la tabla. Si está trabajando en la Vista en vivo, la Visualización de elementos se muestra al seleccionar la tabla. Haga clic en el icono de página intermedia para cambiar al modo Dar formato a la tabla.
  - Para cambiar el tamaño horizontal de la tabla, arrastre el manejador de selección de la derecha.
  - Para cambiar el tamaño vertical de la tabla, arrastre el manejador de selección de la parte inferior.
  - Para cambiar ambos, arrastre el manejador de selección de la esquina inferior derecha.

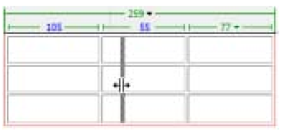
Para salir de dicho modo en la Vista en vivo, pulse Esc o haga clic fuera de la tabla. Si quiere seguir modificando la tabla, seleccione las opciones del menú Modificar > Tabla.

Nota: las opciones del menú Modificar > Tabla cambian dependiendo de si ha seleccionado la tabla entera o una sola celda. En la Vista en vivo, la Visualización de elementos muestra “table” cuando se ha seleccionado la tabla entera y “td” cuando solo se ha seleccionado una celda específica. Para cambiar del modo Dar formato a la celda a Dar formato a la tabla, haga clic en el borde de la tabla.

Cambio del ancho de una columna y mantenimiento del ancho general de la tabla

- En la vista Diseño, arrastre el borde derecho de la columna que desee cambiar.

  El ancho de la columna contigua también varía; en consecuencia, cambia el tamaño de las dos columnas. Se mostrará cómo se ajustan las columnas, pero el ancho general de la tabla no variará.

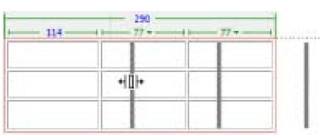


Nota: *en las tablas con ancho basado en porcentajes (no píxeles), si arrastra el borde derecho de la columna que se encuentra más a la derecha, variará todo el ancho de la tabla y las columnas se harán más anchas o estrechas proporcionalmente.*

Cambio del ancho de una columna y mantenimiento del tamaño de las demás

- En la vista Diseño, mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra el borde de la columna.

  Cambiará el ancho de una columna. Las ayudas visuales le mostrarán cómo se ajustan las columnas. El ancho total de la tabla cambia para dar cabida a la columna que ha cambiado de tamaño.

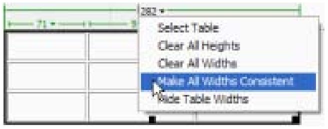


Cambio del alto de una fila visualmente

- Arrastre el borde inferior de la fila.

Igualación de los anchos de columna del código con los anchos de columna visuales

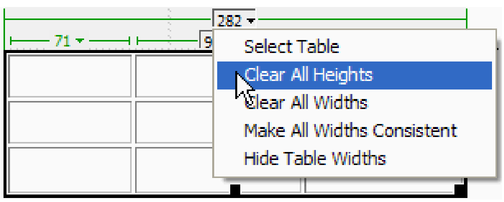
1. Haga clic en una celda.
2. Haga clic en el menú del encabezado de tabla y, a continuación, seleccione Igualar todos los anchos.



Dreamweaver restablece el ancho especificado en el código para que coincida con el ancho visual.

Eliminación de los anchos y altos especificados de una tabla

1. Seleccione la tabla.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Modificar > Tabla > Borrar ancho de celda o Modificar > Tabla > Borrar alto de celda.
   - En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en el botón Borrar alto de fila o en el botón Borrar ancho de columna .
   - Haga clic en el menú del encabezado de tabla y, a continuación, seleccione Borrar todos los altos o Borrar todos los anchos.



Eliminación del ancho establecido de una columna

- Haga clic en la columna, haga clic en el menú del encabezado de columna y seleccione Borrar ancho de columna.

Activación o desactivación de los anchos y los menús de tablas y columnas

1. Seleccione Ver > Ayudas visuales > Anchos de tabla.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la tabla, y seleccione Tabla > Anchos de tabla.

Ir al principio

Adición y eliminación de filas y columnas

Para añadir o eliminar filas y columnas, utilice Modificar > Tabla o el menú de encabezado de columna.

Si pulsa el tabulador en la última celda de una tabla se añadirá automáticamente otra fila a la tabla.

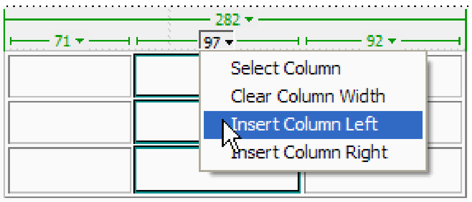
Adición de una sola fila o columna

- Haga clic en una celda y siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Modificar > Tabla > Insertar fila o bien Modificar > Tabla > Insertar

columna.

Aparecerá una fila encima del punto de inserción o una columna a la izquierda del punto de inserción.

- Haga clic en el menú del encabezado de columna y, a continuación, seleccione Insertar columna izquierda o Insertar columna derecha.



Adición de varias filas o columnas

1. Haga clic en una celda.
2. Seleccione Modificar > Tabla > Insertar filas o columnas, complete el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

Insertar Indica si deben insertarse filas o columnas.

Número de filas o número de columnas El número de filas o columnas que deben insertarse.

Dónde Especifica si las nuevas filas o columnas deben aparecer antes o después de la fila o columna de la celda seleccionada.

Eliminación de una fila o columna

- Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en una celda dentro de la fila o de la columna que desea eliminar y, a continuación, seleccione Modificar > Tabla > Eliminar fila o Modificar > Tabla > Eliminar columna.
  - Seleccione una fila o columna completa y, a continuación, seleccione Edición > Borrar o presione Supr.

Adición o eliminación de filas o columnas utilizando el inspector de propiedades

1. Seleccione la tabla.
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), siga uno de estos procedimientos:
   - Para añadir o eliminar filas, aumente o reduzca el valor de Filas.
   - Para añadir o eliminar columnas, aumente o reduzca el valor de Cols.

Nota: *Dreamweaver no advertirá de que las filas o las columnas que desea eliminar contienen datos.*

Ir al principio

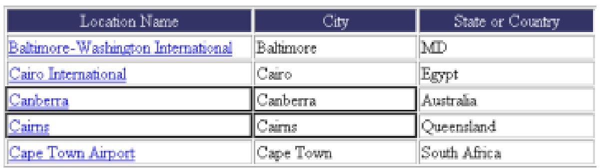
División y combinación de celdas

Utilice el inspector de propiedades o los comandos del submenú Modificar > Tabla para dividir o combinar celdas.

Combinación de dos o más celdas en una tabla

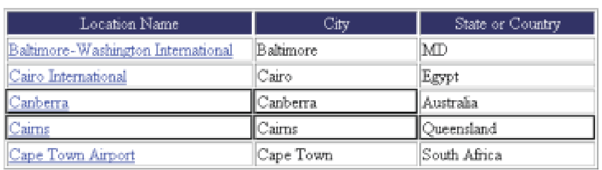
1. Seleccione las celdas en una línea contigua y en forma de un rectángulo.

   En la siguiente ilustración, la selección es un rectángulo de celdas, por lo que éstas se pueden combinar.

Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

   En la siguiente ilustración, la selección no es un rectángulo, por lo que las celdas no se pueden combinar.

Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

2. Siga uno de estos procedimientos:

   - Seleccione Modificar > Tabla > Combinar celdas.
   - En el inspector de propiedades HTML expandido (Ventana > Propiedades), haga clic en Combinar celdas .

   Nota: *Si no se muestra el botón, haga clic en la flecha de expansión situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades para ver todas las opciones.*

   El contenido de las celdas individuales se sitúa en la celda combinada resultante. Las propiedades de la primera celda seleccionada se aplicarán a la celda combinada.

División de una celda

1. Haga clic en la celda y siga uno de estos procedimientos:

   - Seleccione Modificar > Tabla > Dividir celda.
   - En el inspector de propiedades HTML expandido (Ventana > Propiedades), haga clic en Dividir celda .

   Nota: *Si no se muestra el botón, haga clic en la flecha de expansión situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades para ver todas las opciones.*

2. En el cuadro de diálogo Dividir celda, especifique cómo desea dividir la celda:

   Dividir celda en Especifica si la celda debe dividirse en filas o en columnas.

   Número de filas/Número de columnas Especifica el número de filas o de columnas en

que debe dividirse la celda.

Aumento o disminución del número de filas o columnas que ocupa una celda

- Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Modificar > Tabla > Aumentar tamaño de fila, o bien Modificar > Tabla > Aumentar tamaño de columna.
  - Seleccione Modificar > Tabla > Reducir tamaño de fila, o bien Modificar > Tabla > Reducir tamaño de columna.

Ir al principio

Copia, pegado y eliminación de celdas

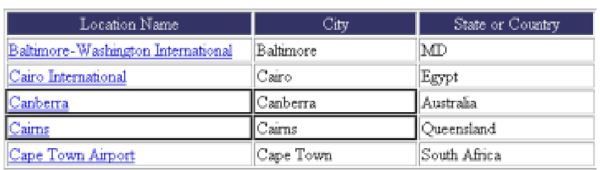
Puede copiar, pegar o eliminar una o varias celdas de una tabla al mismo tiempo, conservando el formato de las celdas.

Las celdas se pueden pegar en el punto de inserción o en el lugar de una selección en una tabla existente. Para pegar varias celdas de una tabla, el contenido del Portapapeles debe ser compatible con la estructura de la tabla o la selección de la tabla en la que se van a pegar las celdas.

Corte o copia de celdas de una tabla

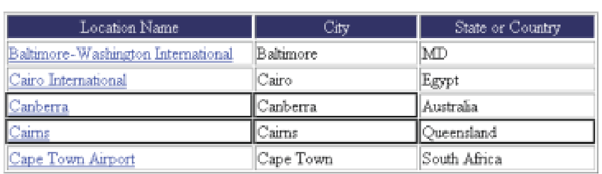
1. Seleccione una o varias celdas en una línea contigua y en forma de un rectángulo.

   En la siguiente ilustración, la selección es un rectángulo de celdas, por lo que éstas se pueden cortar o copiar.



Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

   En la siguiente ilustración, la selección no es un rectángulo de celdas, por lo que estas no se pueden cortar ni copiar.



Location Name	City	State or Country
Baltimore-Washington International	Baltimore	MD
Cairo International	Cairo	Egypt
Canberra	Canberra	Australia
Cairns	Cairns	Queensland
Cape Town Airport	Cape Town	South Africa

2. Seleccione Edición > Cortar, o bien Edición > Copiar.

   Nota: *Si selecciona una fila o columna completa y selecciona Edición > Cortar, se eliminará toda la columna o fila de la tabla (no sólo el contenido de las celdas).*

Pegado de celdas de tabla

1. Elija dónde desea pegar las celdas:
   - Para reemplazar las celdas actuales por las celdas que desea pegar, seleccione un grupo de celdas que tengan el mismo diseño que las del portapapeles. (Por ejemplo,

si ha copiado o cortado un bloque de celdas de 3 x 2, podrá reemplazarlo por otro bloque de celdas de 3 x 2.)

- Para pegar toda una fila de celdas encima de una celda concreta, haga clic en dicha celda.
- Para pegar toda una columna de celdas a la izquierda de una celda concreta, haga clic en dicha celda.

Nota: *Si no dispone de toda una fila o columna de celdas en el portapapeles y hace clic en una celda y, a continuación, pega las celdas del portapapeles, puede reemplazar la celda en la que ha hecho clic y las que la rodean (dependiendo de su ubicación en la tabla) por las celdas que está pegando.*

- Para crear una nueva tabla con las celdas pegadas, sitúe el punto de inserción fuera de la tabla.

2. Seleccione Edición > Pegar.

   Si pega filas o columnas completas en una tabla existente, éstas se añadirán a la tabla. Si pega una sola celda, se reemplazará el contenido de la celda seleccionada. Si pega fuera de una tabla, las filas, columnas o celdas se utilizarán para definir una tabla nueva.

Eliminación del contenido y mantenimiento de las celdas intactas

1. Seleccione una o más celdas.

   Nota: *Asegúrese de que la selección no consta sólo de filas o columnas completas.*

2. Seleccione Edición > Borrar o presione Supr.

   Nota: *Si únicamente están seleccionadas filas o columnas completas, cuando seleccione Edición > Borrar o presione Supr, se eliminarán de la tabla todas las filas o columnas, y no sólo su contenido.*

Eliminación de filas o columnas que contienen celdas combinadas

1. Seleccione la fila o columna.
2. Seleccione Modificar > Tabla > Eliminar fila o Modificar > Tabla > Eliminar columna.

Ir al principio

Anidación de tablas

Una tabla anidada es una tabla dentro de una celda o de otra tabla. Puede aplicar formato a una tabla anidada como lo haría con cualquier otra tabla; no obstante, su ancho estará limitado por el ancho de la celda en la que aparece.

1. Haga clic en una celda de la tabla.
2. Seleccione Insertar > Tabla, establezca las opciones de Insertar tabla y haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Ordenación de tablas

Puede ordenar las filas de una tabla en función del contenido de una sola columna. También puede realizar una operación más compleja ordenándola en función del contenido de dos columnas.

No se pueden ordenar las tablas que contengan atributos `colspan` o `rowspan`, es decir, tablas con celdas combinadas.

1. Seleccione la tabla o haga clic en cualquiera de las celdas.
2. Seleccione Comandos > Ordenar tabla, establezca las opciones en el cuadro de diálogo y haga clic en OK.

Ordenar por Determina los valores de la columna que se utilizarán para ordenar las filas de la tabla.

Orden Determina si la columna debe ordenarse alfabética o numéricamente, y si el orden será ascendente (de la A a la Z, de los números más bajos a los más altos) o descendente.

Si la columna contiene números, seleccione Numéricamente. Una clasificación alfabética aplicada a una lista de números de uno y dos dígitos ordenará los números como si fueran palabras (como 1, 10, 2, 20, 3, 30) en lugar de ordenarlos como si fueran números (como 1, 2, 3, 10, 20, 30).

Después por/Orden Determina el orden de una clasificación secundaria en otra columna. Especifique la columna de clasificación secundaria en el menú emergente Después por y el orden de clasificación secundaria en los menús emergentes de Orden.

El orden incluye la primera fila Especifica que la primera fila de la tabla debe incluirse en la clasificación. Si la primera fila contiene un encabezado que no se debe mover, no seleccione esta opción.

Ordenar filas de encabezado Especifica que se ordenen todas las filas de la sección `thead` de la tabla (si las hay) siguiendo los mismos criterios que para las filas del cuerpo. (Observe que las filas `thead` permanecerán en la sección `thead` y seguirán apareciendo en la parte superior de la tabla, incluso después de ordenarlas.) Para información sobre la etiqueta `thead`, consulte el panel Referencia (seleccione Ayuda > Referencia).

Ordenar filas de pie Especifica que se ordenen todas las filas de la sección `tfoot` de la tabla (si las hay) siguiendo los mismos criterios que para las filas del cuerpo. (Observe que las filas `tfoot` permanecerán en la sección `tfoot` y seguirán apareciendo en la parte superior de la tabla, incluso después de ordenarlas.) Para información sobre la etiqueta `tfoot`, consulte el panel Referencia (seleccione Ayuda > Referencia).

No modificar los colores de fila hasta que haya finalizado la operación de orden Especifica que los atributos de fila de la tabla (por ejemplo, el color) deben permanecer asociados al mismo contenido después de la ordenación. Si el formato de las filas de la tabla alterna dos colores, no seleccione esta opción para garantizar que la tabla ordenada incluya filas con colores alternos. Si los atributos de fila son específicos del contenido de cada fila, seleccione esta opción para garantizar que los atributos permanezcan asociados a las filas apropiadas de la tabla ordenada.

Uso de widgets de IU de jQuery en Dreamweaver

Los widgets de Spry se han sustituido por widgets jQuery en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Aunque todavía pueden modificarse los widgets de Spry existentes en la página, no se pueden agregar nuevos widgets de Spry.

Los widgets son pequeñas aplicaciones Web escritas en lenguajes como DHTML y JavaScript que pueden insertarse y ejecutarse dentro de una página Web. Entre otras cosas, los widgets Web ayudan a ofrecer un modo de imitación de las experiencias de escritorio en una página Web.

Los widgets de IU de jQuery, como acordeón, fichas, selector de fecha, regulador y completar automáticamente, llevan la experiencia de escritorio a la Web.

Por ejemplo, el widget de Fichas puede usarse para imitar la función de ficha de cuadros de diálogo de las aplicaciones de escritorio.

Tutorial

Cómo crear proyectos mediante HTML, CSS, jQuery y PHP 5.4 (15 min)

Descubra cómo las últimas funciones de compatibilidad de HTML5, CSS3, jQuery y PHP5.4 de Dreamweaver pueden ayudarle a crear proyectos estáticos, dinámicos, móviles o adaptativos.

Ir al principio

Inserción de un widget jQuery

Cuando se inserta un widget jQuery, se añade automáticamente al código lo siguiente:

- Referencias a todos los archivos dependientes
- Etiqueta script con la API jQuery para el widget. Los widgets adicionales se añaden a la misma etiqueta script.

Para obtener más información sobre widgets jQuery, consulte http://jqueryui.com/demos/

Nota: *Para los efectos jQuery, no se añade referencia externa a jquery-1.8.24.min.js porque este archivo se incluye automáticamente cuando se añade un efecto.*

1. Asegúrese de que el cursor está en una ubicación de la página en la que desee insertar el widget.
2. Seleccione Insertar > IU de jQuery y elija el widget que desea insertar.

   Si utiliza el panel Insertar, los widgets están presentes en la sección IU de jQuery del panel Insertar.

Cuando seleccione un widget jQuery, se mostrarán sus propiedades en el panel Propiedades.

Puede obtener una vista previa de los widgets jQuery en la Vista en vivo o en un navegador que admita widgets jQuery.

Ir al principio

Modificación de widgets jQuery

1. Seleccione el widget que desea modificar.
2. Modifique las propiedades en el panel Propiedades.

   Por ejemplo, para añadir una ficha adicional al widget Fichas, seleccione el widget y haga clic en “+” en el panel Propiedades.

Tutorial de vídeo

- Uso de widgets jQuery en páginas Web en Dreamweaver

Uso de efectos jQuery en Dreamweaver

Los efectos de Spry se han sustituido por efectos jQuery en Dreamweaver CC. Aunque todavía pueden modificarse los efectos de Spry existentes en la página, no se pueden agregar nuevos efectos de Spry.

Ir al principio

Adición de efectos jQuery

1. En la vista Diseño o Código de su documento de Dreamweaver, seleccione el elemento al que desea aplicar un efecto jQuery.
2. Seleccione Windows > Comportamientos para abrir el panel Comportamientos.
3. Haga clic en +, haga clic en Efectos y, a continuación, haga clic en el efecto deseado.

   Aparecerá el panel de personalización con la configuración del efecto seleccionado.
4. Especifique la configuración, por ejemplo, el elemento de destino al que debe aplicarse el efecto y la duración del efecto.

   El elemento de destino puede ser el mismo que el elemento que seleccionó inicialmente o un elemento diferente de la página. Por ejemplo, si desea que los usuarios hagan clic en un elemento A para ocultar o mostrar un elemento B, el elemento de destino es B.
5. Para añadir varios efectos jQuery, repita los pasos anteriores.

   Al elegir varios efectos, Dreamweaver aplica los efectos en el orden en el que se muestran en el panel Comportamientos. Para cambiar el orden de los efectos, utilice las teclas de flecha situadas en la parte superior del panel.

Dreamweaver inserta automáticamente el código correspondiente en el documento. Por ejemplo, si ha seleccionado el efecto “Desvanecer”, se insertará el siguiente código:

- Referencias de archivos externos para los archivos dependientes requeridos con el fin de que funcionen los efectos jQuery:

```
<script src="jQueryAssets/jquery-1.7.2.min.js" type="text/javascript"></script><script src="jQueryAssets/jquery-ui-effects.custom.min.js" type="text/javascript"></script>
```

- El siguiente código se aplica al elemento en la etiqueta body:

```
<li id="earthFrm" onclick="MM_DW_effectAppearFade($('#earthForms'),'show','fade',1000)"> Earth Forms</li>
```

- Se añade una etiqueta script junto con el siguiente código:

```
<script type="text/javascript"> function MM_DW_effectAppearFade(obj,method,effect,speed) { obj[method](effect, {}, speed); }</script>
```

Ir al principio

Efectos jQuery basados en eventos

Cuando se aplica un efecto jQuery, se asigna al evento `onClick` de forma predeterminada. Puede cambiar el evento desencadenante del efecto

mediante el panel Comportamientos.

1. Seleccione el elemento de página requerido.
2. En Ventanas > panel Comportamientos, haga clic en el icono Mostrar eventos establecidos.
3. Haga clic en la fila correspondiente al efecto que se aplica en ese momento. Tenga en cuenta que la primera columna cambia a una lista desplegable que proporciona una lista de eventos entre los que elegir.
4. Haga clic en el evento requerido.

Ir al principio

Eliminación de efectos jQuery

1. Seleccione el elemento de página requerido.

   El panel Comportamientos muestra todos los efectos actualmente aplicados al elemento de página seleccionado.

2. Haga clic en el efecto que desea eliminar y, a continuación, haga clic en .

Colores

Volver al principio

Colores compatibles con la Web

En HTML, los colores se expresan en forma de valores hexadecimales (por ejemplo, #FF0000) o con nombres (red). Un color seguro para la Web es aquél que se muestra de la misma forma en Safari y en Microsoft Internet Explorer, tanto en Windows como en Macintosh, con un modo de 256 colores. Suele decirse que existen 216 colores comunes y que cualquier valor hexadecimal que combine los pares 00, 33, 66, 99, CC o FF (valores RGB 0, 51, 102, 153, 204 y 255, respectivamente) representa a un color seguro para la Web.

Al realizar pruebas, sin embargo, se descubre que hay sólo 212 colores seguros para la Web, y no 216, ya que Internet Explorer en Windows no muestra correctamente los colores #0033FF (0,51,255), #3300FF (51,0,255), #00FF33 (0,255,51) y #33FF00 (51,255,0).

Cuando aparecieron los primeros navegadores Web, la mayor parte de los equipos mostraban únicamente 265 colores (8 bits por canal, bpc). Actualmente, la mayoría de los equipos muestran miles o millones de colores (16 y 32 bpc), por lo que queda mucho menos justificado el uso de la paleta de colores válidos para los navegadores si desarrolla el sitio para usuarios que disponen de equipos actualizados.

Un motivo para utilizar la paleta de colores aptos para la Web es el desarrollo orientado a los dispositivos Web alternativos, como los PDA y las pantallas de los teléfonos móviles. Muchos de estos dispositivos ofrecen pantallas en blanco y negro (1 bpc) o de 256 colores (8 bpc) solamente.

Las paletas Cubos de color (predeterminado) y Tono continuo en Dreamweaver utilizan la paleta de 216 colores seguros para la Web; al seleccionar un color de estas paletas, se muestra el valor hexadecimal del color.

Para seleccionar un color situado fuera de la gama segura para la Web, abra los colores del sistema haciendo clic en el botón Rueda de color situado en la esquina superior derecha del selector de color de Dreamweaver. Los colores del sistema no se limitan a los colores seguros para la Web.

Las versiones de navegadores para UNIX usan una paleta de colores distinta a la de las versiones para Windows y Macintosh. Si está desarrollando el sitio Web para navegadores UNIX exclusivamente (o si los destinatarios serán usuarios de Windows o Macintosh con monitores de 24 bpc y usuarios de UNIX con monitores de 8 bpc), es recomendable utilizar valores hexadecimales que combinen los pares 00, 40, 80, BF o FF para lograr colores seguros para la Web en SunOS.

Volver al principio

Uso del selector de colores

En Dreamweaver, muchos de los cuadros de diálogo, así como el inspector de propiedades de muchos elementos de página, contienen un cuadro de color que abre un selector de color. Utilice el selector de color para elegir el color de un elemento de la página. También puede definir el color de texto predeterminado para los elementos de la página.

1. Haga clic en un cuadro de color en cualquier cuadro de diálogo o en el inspector de propiedades.

   Aparecerá el selector de color.

2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Use el cuentagotas para seleccionar un color de la paleta. Todos los colores de las paletas Cubos de color (predeterminado) y Tono continuo son seguros para la Web; los de otras paletas no lo son.
   - Utilice el cuentagotas para seleccionar un color de cualquier punto de la pantalla, incluso fuera de las ventanas de Dreamweaver. Para seleccionar un color del escritorio o de otra aplicación, mantenga presionado el botón del ratón; de este modo el cuentagotas seguirá estando activado y se podrá seleccionar un color fuera de Dreamweaver. Si hace clic en el escritorio o en otra aplicación, Dreamweaver selecciona el color del lugar en el que ha hecho clic. Sin embargo, si pasa a otra aplicación, es posible que tenga que hacer clic en una ventana de Dreamweaver para seguir trabajando en Dreamweaver.
   - Para ampliar la selección de color, utilice el menú emergente situado en la esquina superior derecha del selector de color. Puede seleccionar Cubos de color, Tono continuo, Sistema operativo Windows, Sistema operativo Mac y Escala de grises.

     Nota: Las paletas Cubos de color y Tono continuo son seguras para la Web, mientras que Sistema operativo Windows, Sistema operativo Mac y Escala de grises no lo son.
   - Para quitar el color actual sin elegir ningún otro color, haga clic en el botón Color predeterminado .
   - Para abrir el selector de color del sistema, haga clic en el botón Rueda de color .

CSS

Aspectos básicos de las hojas de estilos en cascada

Ir al principio

Hojas de estilos en cascada

Las *hojas de estilos en cascada (CSS)* son un conjunto de reglas de formato que determinan el aspecto del contenido de una página Web. La utilización de estilos CSS para aplicar formato a una página permite separar el contenido de la presentación. El contenido de la página (el código HTML) reside en el archivo HTML, mientras que las reglas CSS que definen la presentación del código residen en otro archivo (una hoja de estilos externa) o en otra parte del documento HTML (normalmente, en la sección head). La separación del contenido y la presentación hace que resulte mucho más fácil mantener el aspecto del sitio desde una ubicación central, ya que no es necesario actualizar las propiedades de las distintas páginas cuando se desea realizar algún cambio. La separación del contenido y la presentación también depura y simplifica el código HTML, lo que disminuye el tiempo de carga en los navegadores y agiliza la navegación para personas con problemas de accesibilidad (por ejemplo, para los usuarios que utilicen lectores de pantalla).

El lenguaje CSS ofrece gran flexibilidad y control para lograr el aspecto exacto que desea para la página. Con CSS, puede controlar numerosas propiedades del texto, entre ellas las fuentes y los tamaños de fuente específicos; negrita, cursiva, subrayado y sombras de texto; color de texto y de fondo; color y subrayado de vínculos; etc. Si utiliza CSS para controlar las fuentes, también conseguirá un tratamiento más coherente del diseño y el aspecto de la página en múltiples navegadores.

Además de para dar formato al texto, puede utilizar CSS para definir el formato y la posición de elementos de nivel de bloque (block-level) de una página Web. Un elemento de nivel de bloque es un elemento de contenido independiente que normalmente está separado por una nueva línea en el código HTML y que tiene visualmente el formato de un bloque. Por ejemplo, las etiquetas `h1`, `p` y `div` generan elementos de nivel de bloque en una página Web. Puede ajustar márgenes y bordes para elementos de nivel de bloque, situarlos en una ubicación concreta, añadirles color de fondo, colocar texto flotante alrededor de ellos, etc. La manipulación de elementos de nivel de bloque es, en definitiva, la forma en que se establece el diseño de las páginas con CSS.

Ir al principio

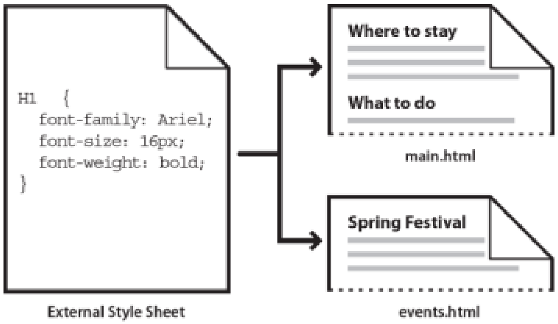
Reglas CSS

Una regla de formato CSS consta de dos partes: el selector y la declaración (o, en la mayoría de los casos, un bloque de declaraciones). El selector es un término (por ejemplo `p`, `h1`, un nombre de clase o un identificador) que identifica el elemento con formato; el bloque de declaraciones define cuáles son las propiedades de estilo. En el siguiente ejemplo, `h1` es el selector y el código comprendido entre las llaves (`{}`) es el bloque de declaraciones:

```
h1 {
font-size: 16 pixels;
font-family: Helvetica;
font-weight:bold;
}
```

Cada declaración consta de dos partes: la propiedad (por ejemplo, `font-family`) y el valor (por ejemplo, `Helvetica`). En la regla CSS anterior, se ha creado un estilo concreto para las etiquetas `h1`: el texto de todas las etiquetas `h1` vinculadas a este estilo tendrá un tamaño de 16 píxeles, fuente Helvetica y negrita.

El estilo (que procede de una regla o un conjunto de reglas) reside en un lugar independiente del texto al que aplica formato (normalmente en una hoja de estilos externa o en la sección head de un documento HTML). Por consiguiente, una regla para las etiquetas `h1` puede aplicarse a muchas etiquetas a la vez (y, en el caso de las hojas de estilos externas, la regla puede aplicarse a muchas etiquetas a la vez de distintas páginas). De este modo, CSS proporciona una capacidad de actualización extremadamente sencilla. Al actualizar una regla CSS en un lugar, el formato de todos los elementos que usan ese estilo definido se actualiza automáticamente con el nuevo estilo.



En Dreamweaver, pueden definirse los siguientes tipos de estilos:

- Los *estilos de clase* permiten aplicar propiedades a cualquier elemento o elementos de la página.
- Los *estilos de etiquetas HTML* redefinen el formato de una determinada etiqueta, como por ejemplo `h1`. Cuando se crea o cambia un estilo CSS para la etiqueta `h1`, todo el texto formateado con la etiqueta `h1` se actualiza inmediatamente.
- Los *estilos avanzados* redefinen el formato de una determinada combinación de elementos o de otros selectores permitidos por el CSS (por ejemplo, el selector `td h2` se aplica siempre que aparece un encabezado `h2` dentro de la celda de una tabla). Los estilos avanzados también redefinen el formato de las etiquetas que contienen un atributo `id` específico (por ejemplo, los estilos definidos por `#miEstilo` se aplican a todas las etiquetas que contienen el par atributo-valor `id="miEstilo"`).

Las reglas CSS pueden residir en las ubicaciones siguientes:

Hojas de estilos CSS externas Conjuntos de reglas CSS almacenados en un archivo CSS (.css) independiente externo (no un archivo HTML). Este archivo se asocia a una o varias páginas de un sitio Web mediante un vínculo o una regla @import situada en la sección head de un documento.

Hojas de estilos CSS internas (o incrustadas) Conjuntos de reglas CSS incluidos en una etiqueta `style` de la sección head de un documento HTML.

Estilos en línea Se definen dentro de instancias específicas de etiquetas en un documento HTML. (No se recomienda el uso de estilos en línea.)

Dreamweaver reconoce los estilos definidos en documentos existentes siempre que se ajusten a las directrices de los estilos CSS. Dreamweaver también representa la mayoría de los estilos aplicados directamente en la vista de Diseño. (Sin embargo, la mejor manera de consultar el formato real de la página en un momento dado es usar la opción de vista previa y consultarlo en una ventana del navegador.) Algunos estilos CSS se representan de forma distinta en Microsoft Internet Explorer, Netscape, Opera y Apple Safari u otros navegadores, mientras que otros no son compatibles actualmente con ningún navegador.

Para mostrar la guía de referencia CSS de O'Reilly incluida con Dreamweaver, seleccione Ayuda > Referencia y luego O'Reilly CSS Reference en el menú emergente del panel Referencia.

Ir al principio

Estilos en cascada

El término *en cascada* indica la forma en que finalmente un navegador muestra los estilos para elementos concretos de una página Web. Los estilos que se ven en una página Web proceden de tres fuentes: la hoja de estilos creada por el autor de la página, las opciones de estilo personalizadas elegidas por el usuario (si las hay) y los estilos predeterminados del propio navegador. En los temas anteriores se describe la creación de estilos para una página Web como autor tanto de la página Web como de la hoja de estilos que se adjunta a dicha página. Pero los navegadores también tienen sus propias hojas de estilos predeterminadas que determinan cómo deben representarse las páginas Web, a lo que se suma el hecho de que los usuarios pueden personalizar sus navegadores mediante la selección de opciones que ajustan la visualización de las páginas Web. El aspecto final de una página Web es el resultado de las reglas aplicadas por estas tres fuentes en conjunto (o "en cascada") para representar la página Web de forma óptima.

Este concepto se ilustra bien con una etiqueta común: la etiqueta de párrafo, o etiqueta `<p>`. De manera predeterminada, los navegadores se

suministran con hojas de estilos que definen la fuente y el tamaño del texto del párrafo (es decir, el texto situado entre etiquetas <p> en el código HTML). En Internet Explorer, por ejemplo, todo el texto del cuerpo, incluido el texto de los párrafos, se muestra de manera predeterminada con la fuente Times New Roman, Mediana.

Sin embargo, como autor de una página, puede crear una hoja de estilos que anule el estilo predeterminado del navegador para la fuente de párrafo y el tamaño de fuente. Por ejemplo, puede crear la siguiente regla en su hoja de estilos:

```
p {
font-family: Arial;
font-size: small;
}
```

Cuando un usuario carga la página, la configuración de fuente de párrafo y de tamaño de fuente establecida por usted como autor de la página anula la configuración de texto de párrafo del navegador.

Los usuarios pueden elegir opciones para personalizar de forma óptima la visualización en el navegador para su propio uso. En Internet Explorer, por ejemplo, el usuario puede seleccionar Ver > Tamaño de texto > Más grande para ampliar la fuente de página a un tamaño más legible si considera que la fuente es demasiado pequeña. En último término (al menos en este caso), la opción seleccionada por el usuario anula los estilos predeterminados por el navegador para tamaño de fuente y los estilos de párrafo creados por el autor de la página Web.

La herencia es otro aspecto importante de los estilos en cascada. Las propiedades de la mayoría de los elementos de una página Web son heredadas: por ejemplo, las etiquetas de párrafo heredan determinadas propiedades de las etiquetas de cuerpo, las etiquetas span heredan determinadas propiedades de las etiquetas de párrafo, etc. Por consiguiente, si crea la siguiente regla en su hoja de estilos:

```
body {
font-family: Arial;
font-style: italic;
}
```

Todo el texto de los párrafos de la página Web (así como el texto que hereda propiedades de la etiqueta de párrafo) será Arial cursiva porque la etiqueta de párrafo hereda estas propiedades de la etiqueta de cuerpo. No obstante, puede hacer que sus reglas sean más específicas creando estilos que anulen la formula estándar de herencia. Por ejemplo, si crea las siguientes reglas en su hoja de estilos:

```
body {
font-family: Arial;
font-style: italic;
}
p {
font-family: Courier;
font-style: normal;
}
```

Todo el texto de cuerpo será Arial cursiva *excepto* el texto de los párrafos (y su texto heredado), que se mostrará como Courier normal (sin cursiva). Técnicamente, la etiqueta de párrafo hereda primero las propiedades que se establecen para la etiqueta de cuerpo, pero luego omite estas propiedades porque tiene definidas sus propias propiedades. Dicho de otro modo, aunque los elementos de página generalmente heredan las propiedades de arriba, la aplicación directa de una propiedad a una etiqueta siempre provoca la anulación de la fórmula estándar de herencia.

La combinación de todos los factores descritos anteriormente, a los que se suman otros como la especificidad de CSS (un sistema que pondera de diferente forma cada tipo de regla CSS) y el orden de las reglas CSS, crean en último término una cascada compleja en la que los elementos con mayor prioridad anulan las propiedades de los que tienen menor prioridad. Para obtener más información sobre las reglas que determinan la cascada, la herencia y la especificidad, visite www.w3.org/TR/CSS2/cascade.html.

Ir al principio

Aplicación de formato a texto y CSS

De forma predeterminada, Dreamweaver utiliza hojas de estilos en cascada (CSS) para aplicar formato al texto. Los estilos que se aplican al texto mediante el inspector de propiedades o los comandos de menú crean reglas CSS que se incrustan en la sección head del documento actual.

También puede utilizarse el panel Estilos CSS para crear y editar reglas y propiedades CSS. El panel Estilos CSS es un editor más eficaz que el inspector de propiedades y muestra todas las reglas CSS definidas para el documento actual, con independencia de si están incrustadas en la sección head del documento o si están en una hoja de estilos externa. Adobe recomienda utilizar el panel Estilos CSS (en lugar del inspector de propiedades) como herramienta principal para la creación y edición de hojas de estilos en cascada. Como resultado, el código será más limpio y más fácil de mantener.

Además de los estilos y de las hojas de estilos que cree, puede usar hojas de estilos suministradas con Dreamweaver para aplicarlas a los documentos.

Para ver un tutorial sobre la aplicación de formato al texto con CSS, consulte www.adobe.com/go/vid0153.

Ir al principio

Propiedades de la notación CSS abreviada

La especificación CSS permite crear estilos mediante una sintaxis abreviada conocida como *notación CSS abreviada*. La notación CSS abreviada permite especificar los valores de diversas propiedades con una sola declaración. Por ejemplo, la propiedad `font` permite definir las propiedades `font-style`, `font-variant`, `font-weight`, `font-size`, `line-height` y `font-family` en una única línea.

Un aspecto esencial que debe tenerse en cuenta cuando se utiliza CSS en forma abreviada es que a los valores omitidos en una propiedad CSS en forma abreviada se les asignan sus valores predeterminados. Esto puede hacer que las páginas se muestren de forma incorrecta cuando hay dos o más reglas CSS asignadas a la misma etiqueta.

Por ejemplo, la regla `h1` que se muestra a continuación utiliza la sintaxis CSS sin abreviar. Observe que a las propiedades `font-variant`, `font-stretch`, `font-size-adjust` y `font-style` se les han asignado sus valores predeterminados.

```
h1 {
font-weight: bold;
font-size: 16pt;
line-height: 18pt;
font-family: Arial;
font-variant: normal;
font-style: normal;
font-stretch: normal;
font-size-adjust: none
}
```

La misma etiqueta podría tener el aspecto siguiente si se especificara como única propiedad en forma abreviada:

```
h1 { font: bold 16pt/18pt Arial }
```

Con la notación abreviada, se asignan los parámetros predeterminados a los valores omitidos. Así, en el ejemplo de notación abreviada anterior se omiten las etiquetas `font-variant`, `font-style`, `font-stretch` y `font-size-adjust`.

Si tiene estilos definidos en más de una ubicación (por ejemplo, incluidos en una página HTML e importados de una hoja de estilos externa) y se ha utilizado tanto el formato abreviado como el formato no abreviado en la sintaxis CSS, tenga en cuenta que las propiedades omitidas en una regla de notación abreviada pueden tener prioridad (*cascada*) sobre las propiedades que están definidas explícitamente en otra regla.

Por este motivo, Dreamweaver utiliza la notación CSS no abreviada de forma predeterminada. Con ello se evitan posibles problemas causados por una regla de notación abreviada que tenga prioridad sobre una regla con formato no abreviado. Si abre una página Web codificada con notación CSS abreviada en Dreamweaver, tenga en cuenta que Dreamweaver creará las nuevas reglas CSS en formato no abreviado. Puede especificar el modo en que Dreamweaver crea y edita las reglas CSS mediante la modificación de las preferencias de edición de CSS en la categoría Estilos CSS del cuadro de diálogo Preferencias (Edición > Preferencias en Windows; Dreamweaver > Preferencias en Macintosh).

Nota: *El panel Estilos CSS crea reglas empleando la notación no abreviada. Si crea una página o una hoja de estilos CSS mediante el panel Estilos CSS, tenga en cuenta que la programación manual de reglas CSS mediante notación abreviada puede provocar que las propiedades en formato abreviado tengan prioridad sobre las creadas con la notación no abreviada. Por este motivo, utilice la notación CSS no abreviada para crear sus estilos.*

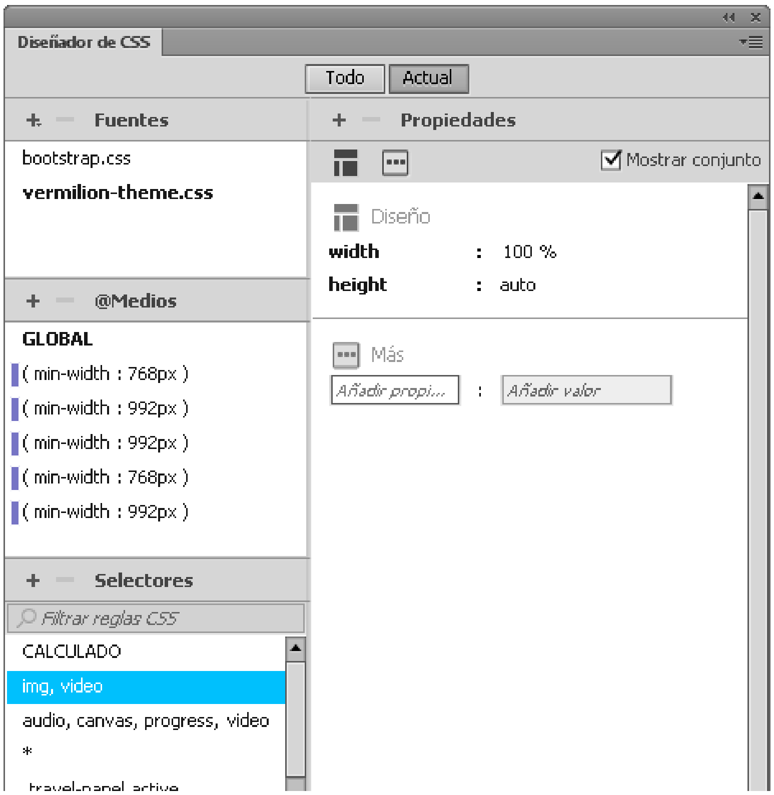
- Aspectos básicos del tutorial sobre CSS
- Aplicación de formato al texto con el tutorial de CSS

Panel Diseñador de CSS

El panel Diseñador de CSS (Ventanas > Diseñador de CSS) es un inspector de propiedades de CSS que permite crear “visualmente” archivos y estilos CSS, así como definir propiedades y consultas de medios.

Ver el vídeo

Uso del editor visual de CSS en Dreamweaver (8 min)



Panel Diseñador de CSS

Nota: *puede utilizar Ctrl/Cmd + Z para deshacer o Ctrl/Cmd + Y para rehacer todas las acciones realizadas en el Diseñador de CSS. Los cambios se reflejarán automáticamente en la Vista en vivo y se actualizará el archivo CSS pertinente. Para indicar que el archivo relacionado ha cambiado, la ficha del archivo correspondiente se resalta durante 8 segundos aproximadamente.*

Creación y anexión de hojas de estilo

Definición de consultas de medios

Definición de selectores CSS

Copia y pegado de estilos

Definición de las propiedades CSS

Establecimiento de márgenes, relleno y posición

Establecimiento de propiedades de borde

Desactivación o eliminación de propiedades

Métodos abreviados de teclado

Identificación de los elementos de página asociados a un selector CSS (13.1)

Desactivación del Resaltado en vivo

Consulte también

- Diseño de páginas con CSS
- Efectos de transición de CSS3

El panel Diseñador de CSS consta de los siguientes subpaneles y opciones:

Todo Muestra todas las CSS, consultas de medios y selectores del documento actual. Este modo no reconoce la selección realizada, es decir, que al seleccionar un elemento en la página, el selector, la consulta de medios o el CSS asociados no se resalta en el panel Diseñador de CSS.

Para empezar, use esta opción para crear sus selectores o consultas de medios.

Actual Muestra los estilos computados de cualquier elemento seleccionado en la Vista en vivo o la Vista de diseño del documento actual. Al utilizar este modo para un archivo CSS en la Vista de código, se muestran todas las propiedades del selector seleccionado.

Utilice esta opción si quiere editar las propiedades de los selectores asociados a los elementos seleccionados en el documento.

Fuentes Muestra todas las hojas de estilo CSS asociadas al documento. Este panel le permite crear un CSS y adjuntarlo al documento, o bien definir estilos dentro del documento.

@Medios Muestra una lista de todas las consultas de medios en el panel Fuentes. Si no selecciona un CSS específico, este panel muestra todas las consultas de medios asociadas al documento.

Selectores Muestra una lista de todos los selectores en el panel Fuentes. Si también selecciona una consulta de medios, este panel limita la lista de selectores de dicha consulta de medios. Si no hay seleccionado ningún CSS ni ninguna consulta de medios, este panel muestra todos los selectores del documento.

Cuando se selecciona Global en el panel @Medios, se muestran todos los selectores que no se incluyen en la consulta de medios del origen seleccionado.

Propiedades Muestra las propiedades que puede definir para el selector especificado. Para obtener más información, consulte Definición de propiedades.

El Diseñador de CSS es sensible al contexto. Esto significa que puede ver los selectores y propiedades asociados a un determinado contexto o elemento de página. Asimismo, cuando seleccione un selector en Diseñador de CSS, el origen y las consultas de medios asociados se resaltarán en los paneles correspondientes.

Tutorial de vídeo

- Adición de estilo a páginas web con el panel Diseñador de CSS

Nota: *cuando seleccione un elemento de página, se seleccionará "Calculado" en el panel Selectores. Haga clic en un selector para ver la fuente, la consulta de medios o las propiedades asociadas.*

Para ver todos los selectores, puede elegir Todas las fuentes en el panel Fuentes. Para ver los selectores que no pertenecen a ninguna consulta de medios en el origen seleccionado, haga clic en Global en el panel @Medios.

Tutorial de vídeo

- Uso del panel Diseñador de CSS

Ir al principio

Creación y anexión de hojas de estilo

1. En el panel Fuentes del panel Diseñador de CSS, haga clic en ＋ y, a continuación, haga clic en una de las siguientes opciones:
   - Crear un nuevo archivo CSS: para crear y adjuntar un nuevo archivo CSS al documento
   - Adjuntar archivo CSS existente: para adjuntar un archivo CSS existente al documento
   - Definir en página: para definir un CSS dentro del documento

   En función de la opción que elija, aparecerá el cuadro de diálogo Crear un nuevo archivo CSS o Adjuntar archivo CSS existente.
2. Haga clic en Examinar para especificar el nombre del archivo CSS y, si está creando un CSS, la ubicación en la que guardar el nuevo archivo.
3. Siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en Vínculo para vincular el documento de Dreamweaver con el archivo CSS.
   - Haga clic en Importar para importar el archivo CSS al documento.
4. (Opcional) Haga clic en Uso condicional y especifique la consulta de medios que desea asociar al archivo CSS.

Ir al principio

Definición de consultas de medios

1. En el panel Diseñador de CSS, haga clic en una fuente de CSS en el panel Fuentes.
2. Haga clic en ＋ en el panel @Medios para añadir una nueva consulta de medios.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Definir consulta de medios con todas las condiciones de consulta de medios que admite Dreamweaver.
3. Seleccione las Condiciones según sus necesidades. Para obtener más información sobre las consultas de medios, consulte este artículo.

   Asegúrese de especificar valores válidos para todas las condiciones que seleccione. De lo contrario, las consultas de medios correspondientes no se crearán correctamente.

   Nota: *actualmente, solo se admite la operación “y” para varias condiciones.*

Si agrega condiciones de consulta de medios mediante código, solo se completarán las condiciones admitidas en el cuadro de diálogo Definir consulta de medios. El cuadro de texto Código del cuadro de diálogo, sin embargo, mostrará el código completamente (incluidas las condiciones no admitidas).

Si hace clic en una consulta de medios en la vista de Diseño/en vivo, la ventana gráfica cambia para que coincida con la consulta de medios seleccionada. Para ver la ventana gráfica a tamaño completo, haga clic en Global en el panel @Medios.

Ir al principio

Definición de selectores CSS

1. En el Diseñador de CSS, seleccione una fuente de CSS en el panel Fuentes o una consulta de medios en el panel @Medios.
2. En el panel Selectores, haga clic en ＋. Dependiendo del elemento seleccionado en el documento, el Diseñador de CSS lo identificará automáticamente y le solicitará el selector correspondiente (hasta tres reglas).

Puede realizar una o varias de las siguientes acciones:

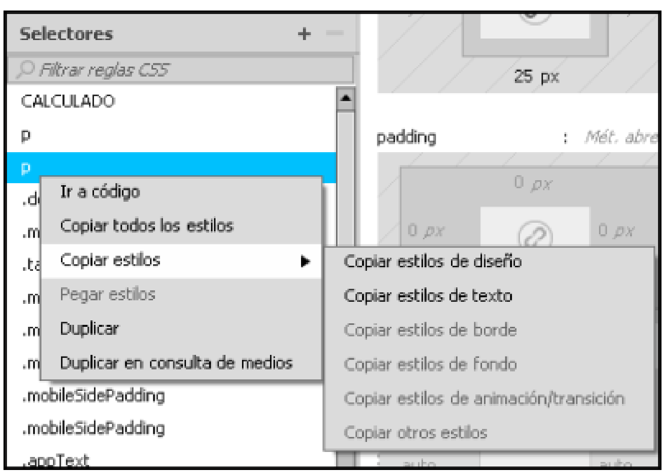
- Utilice las teclas de flecha arriba o flecha abajo para que el selector sugerido sea más o menos específico.
- Elimine la regla sugerida y escriba el selector necesario. Asegúrese de escribir el nombre del selector junto con la definición del Tipo de selector. Por ejemplo, si se especifica un ID, anteponga al nombre del selector un "#".
- Para buscar un selector específico, utilice el cuadro de búsqueda situado en la parte superior del panel.
- Para cambiar el nombre de un selector, haga clic en el selector y escriba el nombre deseado.
- Para reorganizar los selectores, arrastre los selectores hasta la posición que desee.
- Para mover un selector de una fuente a otra, arrastre el selector hasta la fuente deseada del panel Fuentes.
- Para duplicar un selector en la fuente seleccionada, haga clic con el botón derecho del ratón en el selector y haga clic en Duplicar.
- Para duplicar un selector y añadirlo a una consulta de medios, haga clic con el botón derecho del ratón en el selector, pase el puntero del ratón por Duplicar en consulta de medios y, a continuación, elija la consulta de medios.

  Nota: la opción Duplicar en consulta de medios solo está disponible cuando la fuente del Selector seleccionado contiene consultas de medios. No se puede duplicar un selector de una sola fuente en la consulta de medios de otra fuente.

Copia y pegado de estilos

Ahora puede copiar estilos de un selector y pegarlos en otro. Puede copiar todos los estilos o copiar solamente categorías específicas de estilos, como diseños, textos y bordes.

Haga clic con el botón derecho en un selector y elija entre las opciones disponibles:



Copia de estilos con el Diseñador de CSS

- Si un selector no tiene ningún estilo, se desactivan las opciones Copiar y Copiar todos los estilos.
- Pegar estilos se desactiva para los sitios remotos que no se puedan editar. Sin embargo, las opciones Copiar y Copiar todos los estilos están disponibles.
- Es posible pegar estilos que ya existen parcialmente en un selector (superposición). Se pega la unión de todos los selectores.
- La copia y el pegado de estilos también funcionan para diferentes vínculos de archivos

CSS: estilos importados, vinculados y
en línea.

Ir al principio

Definición de las propiedades CSS

Las propiedades se agrupan en las siguientes categorías y se representan mediante distintos iconos en la parte superior del panel Propiedades:

- Diseño
- Texto
- Borde
- Fondo
- Otros (lista de propiedades “solo texto” y sin propiedades con controles visuales)

Nota: *antes de editar las propiedades de un selector CSS, identifique los elementos asociados al selector CSS mediante inspección inversa. Al hacerlo, puede evaluar si todos los componentes resaltados durante la inspección inversa realmente requieren cambios. Consulte el vínculo para obtener más información sobre la inspección inversa.*

Seleccione la casilla de verificación Mostrar conjunto para ver solo las propiedades establecidas. Para ver todas las propiedades que se pueden especificar para un selector, anule la selección de la casilla de verificación Mostrar conjunto.

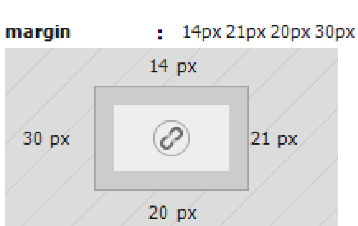
Para definir una propiedad, por ejemplo, `width` o `border-collapse`, haga clic en las opciones requeridas que se muestran junto a la propiedad en el panel Propiedades. Para obtener información acerca de cómo definir un fondo con degradado o los controles del cuadro, como márgenes, relleno y posición, consulte los siguientes vínculos:

- Establecimiento de márgenes, relleno y posición
- Aplicación de degradados al fondo
- Usar diseños de cuadro flexible

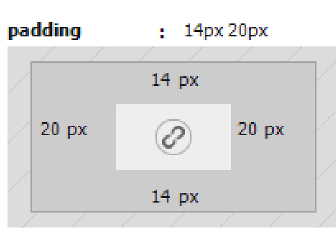
Las propiedades anuladas se indican mediante tachadura.

Establecimiento de márgenes, relleno y posición

Los controles de cuadro del panel Propiedades del Diseñador de CSS le permiten definir rápidamente márgenes, rellenos y propiedades de posición. Si prefiere usar códigos, puede especificar el código de la forma abreviada para el margen y el relleno en los cuadros de edición rápida.



Propiedad margin



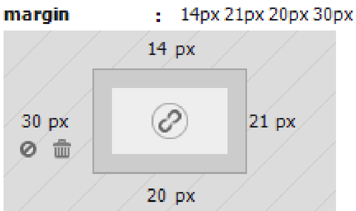
Propiedad padding



Propiedad position

Haga clic en los valores y escriba el valor requerido. Si desea que los cuatro valores sean iguales y cambien simultáneamente, haga clic en el icono de enlace ( ) en el centro.

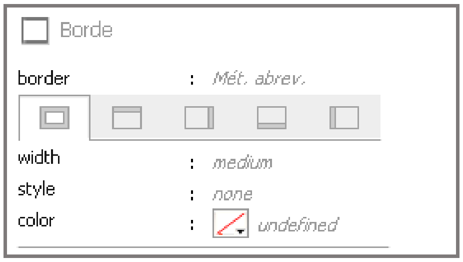
En cualquier momento puede deshabilitar ( ) o eliminar ( ) valores específicos, por ejemplo, el valor de margen izquierdo conservando los valores derecho, superior e inferior.



Desactivar, eliminar y vincular iconos para los márgenes

Establecimiento de propiedades de borde

Las propiedades de Control de bordes se organizan en fichas lógicas para ayudarle a ver o modificar las propiedades de forma rápida.

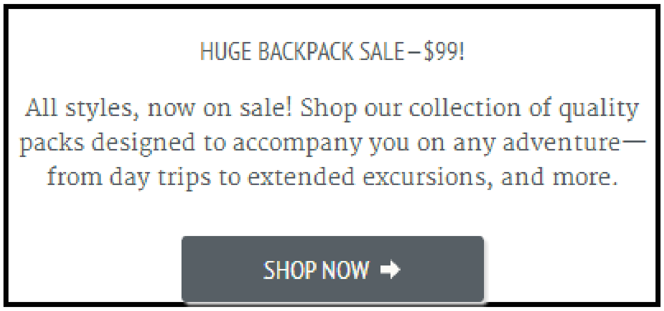


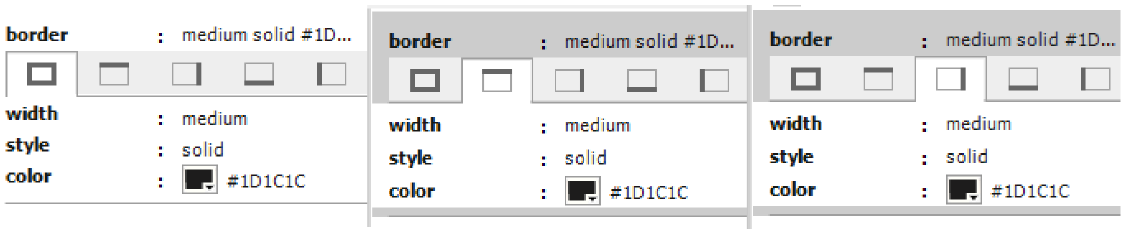
Si prefiere usar códigos, puede especificar el código de la forma abreviada para los bordes y los radios de bordes en los cuadros de edición rápida.

Para especificar las propiedades de Control de bordes, establezca primero las propiedades de la ficha “todos los lados”. Posteriormente, se activarán las demás fichas y se reflejarán las propiedades definidas en la ficha “todos los lados” en cada uno de los bordes.

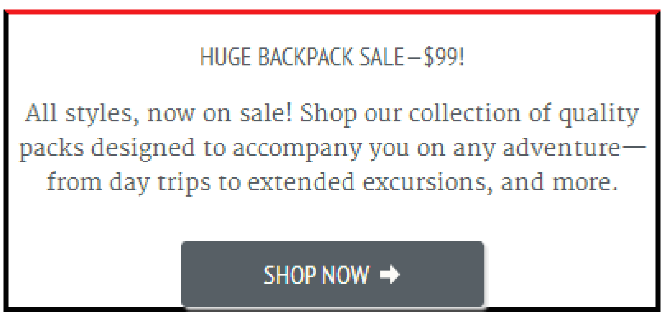
Cuando cambie una propiedad en las fichas de los distintos bordes, el valor de la propiedad correspondiente en la ficha “todos los lados” pasará a “no definido” (valor predeterminado).

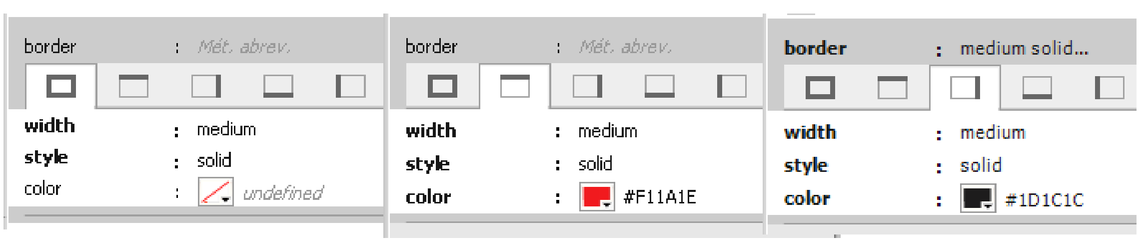
En el siguiente ejemplo, el color de borde se definió en negro y luego se cambió a rojo para el borde superior.





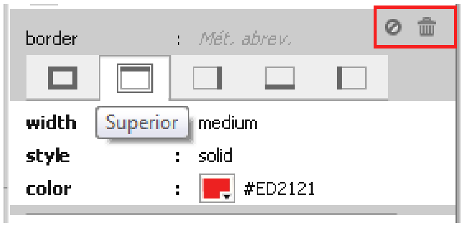
Color de borde definido en negro para todos los lados

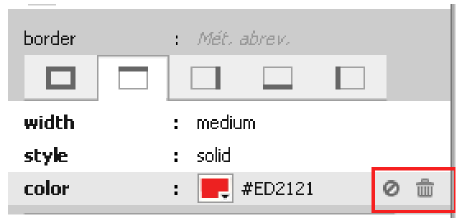




El código que se inserta se basa en la configuración de preferencias para la forma abreviada o sin abreviar.

Los controles de eliminación y de desactivación están disponibles para propiedades individuales del mismo modo que antes de Dreamweaver CC 2014. Ahora puede usar los controles de eliminación y desactivación en el nivel de grupo Control de bordes para aplicar estas acciones a **todas** las propiedades.

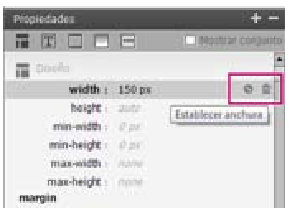




Durante la inspección, las fichas se examinan en función de la prioridad de las fichas “definidas”. La máxima prioridad recae en la ficha “todos los lados”, seguida de las fichas “superior”, ”derecha”, “inferior” e “izquierda”. Por ejemplo, si solo se define el valor superior de un borde, el modo calculado se concentra en la ficha “superior” e ignora la ficha “todos los lados” porque esta no se ha definido.

Desactivación o eliminación de propiedades

El panel Diseñador de CSS permite desactivar o eliminar cada una de las propiedades. La siguiente captura de pantalla muestra los iconos desactivar () y eliminar () para la propiedad `width`. Estos iconos son visibles al pasar el ratón sobre la propiedad.



Desactivación/eliminación de una propiedad

Métodos abreviados de teclado

Puede añadir o eliminar selectores y propiedades de CSS mediante métodos abreviados de teclado. También puede desplazarse entre los grupos de propiedades en el panel Propiedades.

Método abreviado	Flujo de trabajo
CTRL + Alt + [Mayús =]	Añade un selector (si el control está en la sección del selector).
CTRL + Alt + S	Añade un selector (si el control está en cualquier lugar de la aplicación).
CTRL + Alt + [Mayús =]	Añade una propiedad (si el control está en la sección de la propiedad).
CTRL + Alt + P	Añade una propiedad (si el control está en cualquier lugar de la aplicación).
Seleccionar + Supr	Elimina el selector si está seleccionado.
CTRL + Alt + (RePág/AvPág)	Cambia de sección en el subpanel de propiedades.

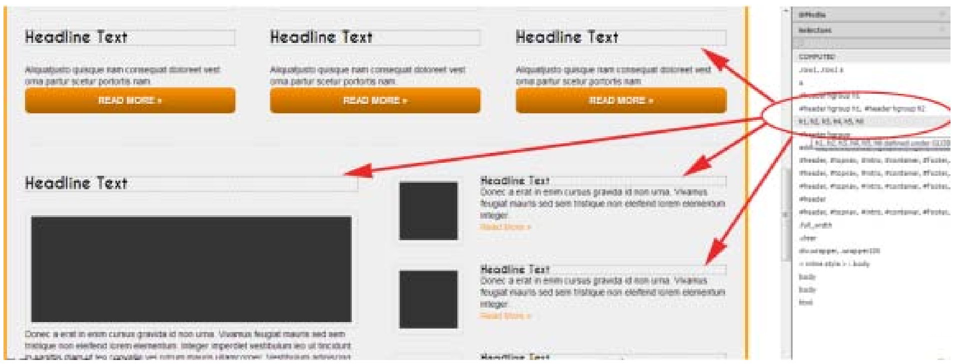
Ir al principio

Identificación de los elementos de página asociados a un selector CSS (13.1)

La mayoría de las veces hay un solo selector CSS asociado a varios elementos de página. Por ejemplo, el texto del contenido principal de una página, un encabezado y el texto de un pie de página pueden asociarse al mismo selector CSS. Cuando edite las propiedades del selector CSS, todos los elementos asociados al selector se verán afectados, incluidos los que no va a cambiar.

El Resaltado en vivo le ayuda a identificar todos los elementos asociados a un selector CSS. Si desea cambiar un solo elemento o varios elementos, puede crear un nuevo selector CSS para dichos elementos y luego editar las propiedades.

Para identificar los elementos de página asociados a un selector CSS, pase el ratón sobre el selector de Vista en vivo (con Código en vivo en “desactivado”). Dreamweaver resalta los elementos asociados con líneas de puntos.



Para bloquear el resaltado de los elementos, haga clic en el selector. Los elementos se resaltan con un borde azul.



Para eliminar el resaltado azul alrededor de los elementos, haga clic de nuevo en el selector.

Nota: *en la siguiente tabla se resumen los casos en los que Resaltado en vivo no está disponible.*

Modo	Código en vivo	¿Se muestra Resaltado en vivo?
Código	ND	ND
Diseño	ND	ND
	ACTIVADO	

En vivo	(el botón está pulsado)	No
	DESACTIVADO	**Sí**

Desactivación del Resaltado en vivo

El Resaltado en vivo está activado de forma predeterminada. Para desactivar el Resaltado en vivo, haga clic en Opciones de Vista en vivo en la barra de herramientas Documento y haga clic en Desactivar resaltado en vivo.

Configuración de las preferencias de Estilos CSS

Las preferencias de estilos CSS controlan la forma en que Dreamweaver escribe el código que define los estilos CSS. Los estilos CSS se pueden escribir utilizando una notación abreviada que resulta más fácil para algunos usuarios. Sin embargo, algunas versiones antiguas de los navegadores no interpretan correctamente la forma abreviada.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y seleccione Estilos CSS en la lista Categoría.
2. Configure las opciones de estilos CSS que desea aplicar:
   Al crear reglas CSS Usar forma abreviada Permite seleccionar qué propiedades de estilos CSS escribe Dreamweaver con notación abreviada.

   Al editar reglas CSS Usar forma abreviada Controla si Dreamweaver debe volver a escribir los estilos existentes con notación abreviada.
   Seleccione Si la utiliza el original para dejar todos los estilos tal como están.

   Seleccione Según configuración anterior para reescribir los estilos con notación abreviada para las propiedades especificadas en Usar forma abreviada.

   Al hacer doble clic en el panel CSS Permite seleccionar una herramienta para editar las reglas CSS.
3. Haga clic en Aceptar.

Creación de una regla CSS

En Dreamweaver CC y versiones posteriores, el panel Estilos CSS se sustituye por el Diseñador de CSS. Para obtener más información, consulte Diseñador de CSS.

Puede crear una regla CSS para automatizar la aplicación de formato a etiquetas HTML o rangos de texto identificados mediante un atributo `class` o `ID`.

1. Sitúe el punto de inserción en el documento y siga uno de estos procedimientos para abrir el cuadro de diálogo Nueva regla CSS.
   - Seleccione Formato > Estilos CSS > Nuevo estilo CSS.
   - En el panel Estilos CSS (Ventana > Estilos CSS), haga clic en el botón Nueva regla CSS (+) situado en la parte inferior derecha del panel.
   - Seleccione texto en la ventana de documento, seleccione Nueva regla CSS del menú emergente Regla de destino en el inspector de propiedades de CSS (Ventana > Propiedades) y seleccione una opción del inspector de propiedades (por ejemplo, haga clic en el botón Negrita) para iniciar una nueva regla.
2. En el cuadro de diálogo Nueva regla CSS, especifique el tipo de selector para la regla CSS que desea crear:
   - Para crear un estilo personalizado que pueda aplicarse como atributo `class` a cualquier elemento HTML, seleccione la opción Clase del menú emergente Tipo de selector e introduzca un nombre para el estilo en el cuadro de texto Nombre del selector.

   Nota: *Los nombres de clase deben comenzar por un punto y pueden contener cualquier combinación alfanumérica (por ejemplo .myhead1). Si no introduce el punto inicial, Dreamweaver lo hará de forma automática.*

   - Para definir el formato de una etiqueta que contenga un atributo `ID` concreto, seleccione la opción ID del menú emergente Tipo de selector e introduzca el ID (por ejemplo, containerDIV) en el cuadro de texto Nombre del selector.

   Nota: *Los ID deben comenzar por un signo de almohadilla (#) y pueden contener cualquier combinación alfanumérica (por ejemplo #myID1). Si no introduce la almohadilla inicial, Dreamweaver la introducirá de forma automática.*

   - Para redefinir el formato predeterminado de una etiqueta HTML específica, seleccione la opción Etiqueta del menú emergente Tipo de selector y, seguidamente, introduzca una etiqueta HTML en el cuadro de texto Nombre del selector o elija una en el menú emergente.
   - Para definir una regla compuesta que afecte a dos o más etiquetas, clases o ID simultáneamente, seleccione la opción Compuesto e introduzca los selectores para la regla compuesta. Por ejemplo, si introduce **div p**, la regla afectará a todos los elementos p situados dentro de etiquetas div. Un área de texto descriptivo explica exactamente a qué elementos afecta la regla conforme se añaden o eliminan selectores.
3. Seleccione la ubicación en la que desea definir la regla y luego haga clic en Aceptar:
   - Para colocar la regla en una hoja de estilos que ya se ha adjuntado al documento, seleccione la hoja de estilos.
   - Para crear una hoja de estilos externa, elija Nuevo archivo de hoja de estilos.
   - Para incrustar el estilo en el documento actual, seleccione Sólo este documento.
4. En el cuadro de diálogo de definición de reglas CSS, seleccione las opciones de estilo que desea establecer para la nueva regla CSS. Para más información, consulte la siguiente sección.
5. Cuando haya terminado de establecer las propiedades de estilo, haga clic en Aceptar.

   Nota: *Al hacer clic en Aceptar sin establecer opciones de estilo, se crea una nueva regla vacía.*

Definición de las propiedades CSS

En Dreamweaver CC y versiones posteriores, el panel Estilos CSS se sustituye por el Diseñador de CSS. Para obtener más información, consulte Diseñador de CSS.

Puede definir propiedades de reglas CSS, como la fuente del texto, la imagen y el color de fondo, las propiedades de espaciado y diseño y el aspecto de los elementos de las listas. En primer lugar, cree una nueva regla y, a continuación, establezca cualquiera de las propiedades siguientes.

Ir al principio

Definición de propiedades de tipo CSS

Utilice la categoría Tipo del cuadro de diálogo de definición de reglas CSS para definir la configuración básica de la fuente y del tipo de un estilo CSS.

1. Abra el panel Estilos CSS (Mayús + F11) si aún no está abierto.
2. Haga doble clic en una regla o propiedad existente en el panel superior del panel Estilos CSS.
3. En el cuadro de diálogo de definición de reglas CSS, seleccione Tipo y, a continuación, configure las propiedades de estilo.

   Deje en blanco cualquiera de las propiedades siguientes si no son importantes para el estilo:

   Font-family Establece la familia de fuentes (o serie de familias) del estilo. Los navegadores muestran el texto utilizando la primera fuente de la serie que esté instalada en el sistema del usuario. Para obtener compatibilidad con Internet Explorer, indique en primer lugar una fuente de Windows. Ambos navegadores reconocen el atributo font.

   Font-size Define el tamaño del texto. Puede elegir un tamaño específico seleccionando el número y la unidad de medida, o bien un tamaño relativo. El uso de píxeles evita que los navegadores distorsionen el texto. Ambos navegadores reconocen el atributo size.

   Font-style Especifica normal, italic u oblique como estilo de la fuente. El valor predeterminado es normal. Ambos navegadores reconocen el atributo style.

   Line-height Establece el alto de la línea en la que se coloca el texto. Este valor se conoce tradicionalmente como *interlineado*. Seleccione normal para hacer que el alto de línea del tamaño de la fuente se calcule de manera automática, o bien introduzca un valor exacto y seleccione una unidad de medida. Ambos navegadores reconocen el atributo Line-height.

   Text-decoration Añade subrayado, sobreimpresión o tachado al texto o hace que el texto parpadee. El valor predeterminado para texto normal es ninguna. El valor predeterminado para vínculos es underline (subrayado). Si asigna a los vínculos el valor none, puede eliminar el subrayado definiendo una clase especial. Ambos navegadores reconocen el atributo decoration.

Font-weight Aplica una cantidad específica o relativa de negrita a la fuente. Normal es equivalente a 400; bold (negrita), a 700. Ambos navegadores reconocen el atributo weight.

Font-variant Establece la variante de versales en el texto. Dreamweaver no muestra este atributo en la ventana de documento. El atributo variant es compatible con Internet Explorer, pero no con Navigator.

Text-transform Convierte en mayúscula la primera letra de cada palabra de la selección o convierte todo en mayúsculas o minúsculas. Ambos navegadores reconocen el atributo de mayúsculas/minúsculas.

Color Establece el color del texto. Ambos navegadores reconocen el atributo color.

4. Cuando haya terminado de establecer las opciones, seleccione otra de las categorías CSS que aparecen en la parte izquierda del panel para configurar propiedades adicionales de estilo o haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Definición de propiedades de fondo de estilos CSS

Utilice la categoría Fondo del cuadro de diálogo de definición de regla CSS para definir la configuración del fondo de un estilo CSS. Puede aplicar propiedades de fondo a cualquier elemento de una página Web. Por ejemplo, crear un estilo que añada color de fondo o una imagen de fondo a cualquier elemento de la página, detrás del texto, de una tabla, de la página, etc. También puede especificar la posición de una imagen de fondo.

1. Abra el panel Estilos CSS (Mayús + F11) si aún no está abierto.
2. Haga doble clic en una regla o propiedad existente en el panel superior del panel Estilos CSS.
3. En el cuadro de diálogo de definición de regla CSS, seleccione Fondo y, a continuación, configure las propiedades de estilo.

   Deje en blanco cualquiera de las propiedades siguientes si no son importantes para el estilo:

Background-color Establece el color de fondo del elemento. Ambos navegadores reconocen el atributo Background-color.

Background-image Establece la imagen de fondo para el elemento. Ambos navegadores reconocen el atributo Background-image.

Background-repeat Determina si la imagen de fondo se repite y de qué forma lo hace. Ambos navegadores reconocen el atributo repeat.

- No-repeat muestra la imagen una vez al principio del elemento.
- Repeat forma un mosaico con la imagen en sentido horizontal y vertical detrás del elemento.
- Repeat-x y repeat-y muestran, respectivamente, una banda horizontal y vertical de imágenes. Las imágenes se recortan para que quepan dentro de los límites del elemento.

***Nota**: Utilice esta propiedad para redefinir la etiqueta `body` y establecer una imagen de fondo que no forme un mosaico ni se repita.*

Background-attachment Determina si la imagen de fondo está fija en su posición original o se desplaza con el contenido. Tenga en cuenta que algunos navegadores pueden considerar la opción fixed como scroll. Internet Explorer reconoce este atributo, a diferencia de Netscape Navigator.

Background-position (X) y Background-position (Y) Especifican la posición inicial de la imagen de fondo en relación con el elemento. Pueden emplearse para alinear una imagen de fondo en el centro de la página, tanto vertical (Y) como horizontalmente (X). Si la propiedad de attachment es fixed, la posición será relativa a la ventana de documento, no al elemento.

4. Cuando haya terminado de establecer las opciones, seleccione otra de las categorías CSS que aparecen en la parte izquierda del panel para configurar propiedades adicionales de estilo o haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Definición de propiedades de bloque de estilos CSS

Utilice la categoría Bloque del cuadro de diálogo de definición de regla CSS para definir la configuración del espaciado y de la alineación de las etiquetas y propiedades.

1. Abra el panel Estilos CSS (Mayús + F11) si aún no está abierto.
2. Haga doble clic en una regla o propiedad existente en el panel superior del panel Estilos CSS.
3. En el cuadro de diálogo de definición de regla CSS, seleccione Bloque y, a continuación, configure cualquiera de las siguientes propiedades de estilo. (Deje en blanco la propiedad si no es importante para el estilo.)

   Word-spacing Establece el espacio adicional entre las palabras. Para establecer un valor específico, seleccione valor en el menú emergente y, a continuación, introduzca un valor numérico. En el segundo menú emergente, seleccione una unidad de medida (por ejemplo, píxeles, puntos, etc.).

   ***Nota**: Puede especificar valores negativos, pero su visualización dependerá del navegador. Dreamweaver no muestra este atributo en la ventana de documento.*

   Letter-spacing Aumenta o disminuye el espacio entre letras o caracteres. Para disminuir el espacio entre caracteres, establezca un valor negativo, por ejemplo (-4). La configuración del espacio entre letras anula la justificación del texto. Internet Explorer 4 y posterior y Netscape Navigator 6 reconocen el atributo Letter-spacing.

   Vertical-align Especifica la alineación vertical del elemento al que se aplica. Dreamweaver sólo muestra este atributo en la ventana de documento cuando se aplica a la etiqueta `<img>`.

   Text-align Establece cómo se alineará el texto dentro del elemento. Ambos navegadores reconocen el atributo Text-align.

   Text-indent Especifica la cantidad de sangría que se aplica a la primera línea de texto. Se puede emplear un valor negativo para crear una sangría negativa, pero su visualización dependerá del navegador. Dreamweaver sólo muestra este atributo en la ventana de documento cuando la etiqueta se aplica a elementos de nivel de bloque. Ambos navegadores reconocen el atributo Text-indent.

   White-space Determina de qué forma se gestiona el espacio en blanco dentro del elemento. Seleccione una de las tres opciones: normal contrae el espacio en blanco; pre lo gestiona como si el texto se encontrara entre etiquetas `pre` (es decir, se respeta todo el espacio en blanco, incluidos los espacios, tabulaciones y retornos); no-wrap especifica que el texto sólo se ajusta cuando se encuentra una etiqueta `br`. Dreamweaver no muestra este atributo en la ventana de documento. Netscape Navigator e Internet Explorer 5.5 reconocen el atributo White-space.

   Display Especifica si un elemento se muestra y, si es así, cómo lo hace. None desactiva el elemento al que se ha asignado.

4. Cuando haya terminado de establecer las opciones, seleccione otra de las categorías CSS que aparecen en la parte izquierda del panel para configurar propiedades adicionales de estilo o haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Definición de las propiedades del cuadro de estilos CSS

Utilice la categoría Cuadro del cuadro de diálogo de definición de regla CSS para definir la configuración de las etiquetas y propiedades que controlan la ubicación de los elementos en la página.

Puede aplicar la configuración en los distintos lados de un elemento al establecer el relleno y los márgenes o utilizar Igual para todo para aplicar la misma configuración a todos los lados del elemento.

1. Abra el panel Estilos CSS (Mayús + F11) si aún no está abierto.

2. Haga doble clic en una regla o propiedad existente en el panel superior del panel Estilos CSS.
3. En el cuadro de diálogo de definición de regla CSS, seleccione Cuadro y configure cualquiera de las siguientes propiedades de estilo. (Deje en blanco la propiedad si no es importante para el estilo).

   Ancho y Alto Establecen el ancho y alto del elemento.

   Float Especifica el lado alrededor del cual fluyen otros elementos en torno al elemento flotante. El elemento flotante se fija al lado flotante y el resto del contenido fluye alrededor de este en el lado opuesto.

   Por ejemplo, una imagen que flota a la derecha se fija a la derecha, mientras que el contenido que añada posteriormente fluirá a la izquierda de la imagen.

   Para obtener más información, consulte http://css-tricks.com/all-about-floats/

   Clear Especifica los lados de un elemento que no permiten otros elementos flotantes.

   Padding Especifica la cantidad de espacio entre el contenido de un elemento y su borde (o el margen si no hay ningún borde). Desactive la opción Igual para todo para establecer el relleno de los distintos lados del elemento.

   Igual para todo Establece las mismas propiedades de relleno para Top, Right, Bottom y Left, es decir, para las partes superior, derecha, inferior e izquierda respectivamente del elemento al que se aplica.

   Margin Especifica la cantidad de espacio entre el borde de un elemento (o el relleno si no hay borde) y otro elemento. Dreamweaver sólo muestra este atributo en la ventana de documento cuando se aplica a elementos de nivel de bloque (párrafos, encabezados, listas, etc.). Desactive la opción Igual para todo para establecer el margen de los distintos lados del elemento.

   Igual para todo Establece las mismas propiedades de margen para Top, Right, Bottom y Left, es decir, para las partes superior, derecha, inferior e izquierda respectivamente del elemento al que se aplica.
4. Cuando haya terminado de establecer las opciones, seleccione otra de las categorías CSS que aparecen en la parte izquierda del panel para configurar propiedades adicionales de estilo o haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Definición de propiedades de borde de estilos CSS

Utilice la categoría Borde del cuadro de diálogo de definición de regla CSS para definir la configuración de los bordes que rodean a los elementos (Width, Color o Style).

1. Abra el panel Estilos CSS (Mayús + F11) si aún no está abierto.
2. Haga doble clic en una regla o propiedad existente en el panel superior del panel Estilos CSS.
3. En el cuadro de diálogo de definición de regla CSS, seleccione Borde y configure cualquiera de las siguientes propiedades de estilo. (Deje en blanco la propiedad si no es importante para el estilo).

   Tipo Establece el aspecto del estilo del borde. El aspecto del estilo puede variar en función del navegador. Desactive la opción Igual para todo para establecer el estilo del borde de los distintos lados del elemento.

   Igual para todo Establece las mismas propiedades de estilo de borde para Top, Right, Bottom y Left, es decir, para las partes superior, derecha, inferior e izquierda respectivamente del elemento al que se aplica.

   Ancho Especifica el grosor del borde del elemento. Ambos navegadores reconocen el atributo Width. Desactive la opción Igual para todo para establecer el ancho del borde de los distintos lados del elemento.

Igual para todo Establece el mismo borde para Top, Right, Bottom y Left, es decir, para las partes superior, derecha, inferior e izquierda respectivamente del elemento al que se aplica.

Color Establece el color del borde. Puede especificar colores distintos para cada lado, pero su visualización dependerá del navegador. Desactive la opción Igual para todo para establecer el color del borde de los distintos lados del elemento.

Igual para todo Establece el mismo color de borde para Top, Right, Bottom y Left, es decir, para las partes superior, derecha, inferior e izquierda respectivamente del elemento al que se aplica.

4. Cuando haya terminado de establecer las opciones, seleccione otra de las categorías CSS que aparecen en la parte izquierda del panel para configurar propiedades adicionales de estilo o haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Definición de las propiedades de lista de estilos CSS

Utilice la categoría Lista del cuadro de diálogo de definición de regla CSS para definir la configuración de la lista para las etiquetas de lista (por ejemplo el tamaño y el tipo de viñetas).

1. Abra el panel Estilos CSS (Mayús + F11) si aún no está abierto.
2. Haga doble clic en una regla o propiedad existente en el panel superior del panel Estilos CSS.
3. En el cuadro de diálogo de definición de regla CSS, seleccione Lista y establezca cualquiera de las siguientes propiedades de estilo. (Deje en blanco la propiedad si no es importante para el estilo).

List-style-type Establece el aspecto de viñetas o números. Ambos navegadores reconocen el atributo type.

List-style-image Permite especificar una imagen personalizada para viñetas. Haga clic en Browse (Windows) o Seleccionar (Macintosh) para buscar una imagen o escriba la ruta de la imagen.

List-style-Position Determina si el elemento de texto de la lista se ajusta a una sangría (outside) o si el texto se ajusta al margen izquierdo (inside).

4. Cuando haya terminado de establecer las opciones, seleccione otra de las categorías CSS que aparecen en la parte izquierda del panel para configurar propiedades adicionales de estilo o haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Definición de las propiedades de posición de estilos CSS

Las propiedades de estilo Posición determinan cómo debe colocarse el contenido relacionado con el estilo CSS en la página.

1. Abra el panel Estilos CSS (Mayús + F11) si aún no está abierto.
2. Haga doble clic en una regla o propiedad existente en el panel superior del panel Estilos CSS.
3. En el cuadro de diálogo de definición de regla CSS, seleccione Posición y, a continuación, configure las propiedades de estilo que desee.

   Deje en blanco cualquiera de las propiedades siguientes si no son importantes para el estilo:

Position Determina cómo deberá colocar el navegador el elemento seleccionado. Ofrece las opciones siguientes:

- *Absolute* coloca el contenido utilizando las coordenadas introducidas en los cuadros Placement en relación con el ascendente más próximo con posición absoluta o relativa o, si no hay ningún ascendente con posición absoluta o relativa, con la esquina superior izquierda de la página.
- *Relative* coloca el bloque de contenido utilizando las coordenadas introducidas en los cuadros Placement en relación con la posición del bloque en el flujo de texto del documento. Por ejemplo, al asignar a un elemento una posición relativa

(relative) y coordenadas superior (top) e izquierda (left) de 20 píxeles cada una, el elemento se desplazará 20 píxeles hacia la derecha y 20 píxeles hacia abajo de su posición normal en el flujo. Los elementos también pueden tener una posición relativa, con o sin coordenadas superior (top), izquierda (left), derecha (right) o inferior (bottom), para establecer un contexto para elementos dependientes con posición absoluta.

- *Fixed* coloca el contenido utilizando las coordenadas introducidas en los cuadros Placement en relación con la esquina superior izquierda del navegador. El contenido permanecerá fijo en esta posición cuando el usuario se desplace por la página.
- *Static* coloca el contenido en su ubicación en el flujo de texto. Esta es la posición predeterminada de todos los elementos HTML que pueden colocarse.

Visibilidad Determina el estado inicial de visualización del contenido. Si no se especifica una propiedad de visibilidad, el contenido heredará el valor de la etiqueta del padre de forma predeterminada. La visibilidad predeterminada de la etiqueta body es visible. Seleccione una de las siguientes opciones de visibilidad:

- *Inherit* hereda la propiedad de visibilidad del padre del contenido.
- *Visible* muestra el contenido, independientemente del valor del contenido padre.
- *Hidden* no muestra el contenido, independientemente del valor del contenido padre.

Z-Index Determina el orden de apilamiento del contenido. Los elementos con un índice z superior aparecen por encima de los elementos con un índice z inferior (o sin índice z). Los valores pueden ser positivos o negativos. (Si el contenido tiene posición absoluta, es más fácil cambiar el orden de apilamiento utilizando el panel Elementos PA.)

Desb. Determina lo que debe ocurrir si el contenido de un contenedor (por ejemplo, una DIV o una P) supera el tamaño de éste. Estas propiedades controlan la ampliación de la siguiente manera:

- *Visible* aumenta el tamaño del contenedor para que todo su contenido sea visible. El contenedor se expande hacia abajo y hacia la derecha.
- *Hidden* mantiene el tamaño del contenedor y recorta cualquier contenido que no quepa. No hay barras de desplazamiento.
- *Scroll* añade barras de desplazamiento al contenedor independientemente de que el contenido exceda o no el tamaño del contenedor. La inclusión de barras de desplazamiento evita la confusión que provoca la aparición y desaparición de las barras de desplazamiento en un entorno dinámico. Esta opción no se muestra en la ventana de documento.
- *Auto* presenta las barras de desplazamiento solamente cuando el contenido del contenedor excede de sus límites. Esta opción no se muestra en la ventana de documento.

Placement Especifica la ubicación y el tamaño del bloque de contenido. La forma en que el navegador interpreta la ubicación dependerá de la configuración de Tipo. Si el contenido del bloque de contenido excede el tamaño especificado, los valores de tamaño se anularán.

El píxel es la unidad predeterminada de ubicación y tamaño. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros), (ems), (exs) o % (porcentaje del valor padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo, **`3mm`**.

Clip Define la parte del contenido que será visible. Si especifica una región de recorte, podrá acceder a ella con un lenguaje de scripts como JavaScript y manipular las propiedades para crear efectos especiales como barridos. Estos barridos se pueden configurar utilizando el comportamiento Cambiar propiedad.

4. Cuando haya terminado de establecer las opciones, seleccione otra de las categorías CSS que aparecen en la parte izquierda del panel para configurar propiedades adicionales de estilo o haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Definición de las propiedades de extensiones de estilos CSS

Las propiedades de extensiones de estilo incluyen opciones de filtros (filter), salto de página y puntero (cursor).

***Nota:** Dreamweaver incluye otras propiedades de extensiones, pero para acceder a ellas, debe hacerlo a través del panel Estilos CSS. Puede ver fácilmente una lista con las propiedades de extensiones disponibles si abre el panel Estilos CSS (Ventana > Estilos CSS), hace clic en el botón Mostrar vista de categoría y amplía la categoría Extensiones.*

1. Abra el panel Estilos CSS (Mayús + F11) si aún no está abierto.
2. Haga doble clic en una regla o propiedad existente en el panel superior del panel Estilos CSS.
3. En el cuadro de diálogo de definición de regla CSS, seleccione Extensiones y configure cualquiera de las siguientes propiedades de estilo. (Deje en blanco la propiedad si no es importante para el estilo).

   Page-break-before Efectúa un salto de página al imprimir antes o después del objeto al que se aplica el estilo. Seleccione la opción que desea establecer en el menú emergente. Esta opción es incompatible con todos los navegadores 4.0, pero es posible que la reconozcan las versiones futuras de estos programas.

   Cursor Cambia la imagen del puntero cuando éste se encuentra sobre el objeto al que se aplica el estilo. Seleccione la opción que desea establecer en el menú emergente. Internet Explorer 4.0 y versiones posteriores y Netscape Navigator 6 reconocen este atributo.

   Filter Aplica efectos especiales al objeto controlado por el estilo, incluidos desenfoque e inversión. Seleccione un efecto en el menú emergente.
4. Cuando haya terminado de establecer las opciones, seleccione otra de las categorías CSS que aparecen en la parte izquierda del panel para configurar propiedades adicionales de estilo o haga clic en Aceptar.

Edición de una regla CSS

Edición de una regla en el panel Estilos CSS (modo Actual)
Edición de una regla en el panel Estilos CSS (modo Todo)
Cambio del nombre de un selector CSS

Puede editar fácilmente tanto reglas internas como externas que haya aplicado al documento.

Al editar una hoja de estilos CSS que controla el texto del documento, cambiará inmediatamente el formato de todo el texto al que se aplique dicha hoja de estilos. La edición de una hoja de estilos externa afecta a todos los documentos vinculados a ella.

Puede configurar un editor externo para la edición de las hojas de estilos.

Volver al principio

Edición de una regla en el panel Estilos CSS (modo Actual)

1. Abra el panel Estilos CSS seleccionando Ventana > Estilos CSS.
2. Haga clic en el botón Actual situado en la parte superior del panel Estilos CSS.
3. Seleccione un elemento del texto de la página actual para visualizar las propiedades del mismo.
4. Siga uno de estos procedimientos:
    - Haga doble clic en una propiedad del panel Resumen de la selección para mostrar el cuadro de diálogo de definición de regla CSS y realice los cambios deseados.
    - Seleccione una propiedad en el panel Resumen de la selección y edite la propiedad en el panel Propiedades situado debajo.
    - Seleccione una regla del panel Reglas y, a continuación, edite las propiedades de la regla en el panel Propiedades situado debajo.

    Nota: Puede cambiar el comportamiento del doble clic para la edición de CSS, además de otros comportamientos, cambiando las preferencias de Dreamweaver.

Volver al principio

Edición de una regla en el panel Estilos CSS (modo Todo)

1. Abra el panel Estilos CSS seleccionando Ventana > Estilos CSS.
2. Haga clic en el botón Todo situado en la parte superior del panel Estilos CSS.
3. Siga uno de estos procedimientos:
    - Haga doble clic en una regla del panel Todas las reglas para mostrar el cuadro de diálogo de definición de regla CSS y realice los cambios deseados.
    - Seleccione una regla del panel Todas las reglas y, a continuación, edite las propiedades de la regla en el panel Propiedades situado debajo.
    - Seleccione una regla del panel Todas las reglas y luego haga clic en el botón Editar estilo, situado en la esquina inferior derecha del panel Estilos CSS.

    Nota: Puede cambiar el comportamiento del doble clic para la edición de CSS, además de otros comportamientos, cambiando las preferencias de Dreamweaver.

Volver al principio

Cambio del nombre de un selector CSS

1. En el panel Estilos CSS (modo Todo), elija el selector que desea modificar.
2. Haga clic de nuevo en el selector para poder editar el nombre.
3. Realice los cambios y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Más temas de ayuda
Configuración de las propiedades de texto en el inspector de propiedades

Adición de una propiedad a una regla CSS

Puede utilizar el panel Estilos CSS para añadir propiedades a reglas.

1. En el panel Estilos CSS (Ventana > Estilos CSS), seleccione una regla del panel Todas las reglas (modo Todo) o seleccione una propiedad del panel Resumen de la selección (modo Actual).
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Si está seleccionada la vista Mostrar sólo las propiedades establecidas en el panel Propiedades, haga clic en el vínculo Añadir propiedad y añada una propiedad.
   - Si está seleccionada la vista de categoría o la vista de lista en el panel Propiedades, introduzca un valor para la propiedad seleccionada que desea añadir.

Aplicación, eliminación o cambio del nombre de los estilos de clase CSS

Los estilos de clase son los únicos tipos de estilos CSS que se pueden aplicar a cualquier texto del documento, independientemente de las etiquetas que controlen dicho texto. Todos los estilos de clase asociados al documento actual se muestran en el panel Estilos CSS (con un punto [.] delante de su nombre) y en el menú emergente Estilo del inspector de propiedades.

La mayoría de los estilos se actualizan inmediatamente; sin embargo, es recomendable que obtenga una vista previa de la página en un navegador para comprobar que el estilo se ha aplicado correctamente. Cuando se aplican dos o más estilos al mismo texto, éstos pueden entrar en conflicto y producir resultados imprevistos.

Al obtener una vista previa de los estilos definidos en una hoja de estilos CSS externa, no olvide guardar la hoja de estilos para asegurarse de que los cambios se verán reflejados en la vista previa de la página en un navegador.

Volver al principio

Aplicación de un estilo de clase CSS

1. En el documento, seleccione el texto al que desea aplicar un estilo CSS.

   Sitúe el punto de inserción en un párrafo para aplicar el estilo a todo el párrafo.

   Si selecciona un rango de texto dentro de un párrafo, el estilo CSS sólo afectará al rango seleccionado.

   Para especificar la etiqueta exacta a la que se deberá aplicar el estilo CSS, selecciónela con el selector de etiquetas situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento.

2. Para aplicar un estilo de clase, siga uno de estos procedimientos:

   - En el panel Estilos CSS (Ventana > Estilos CSS), seleccione el modo Todo, haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre del estilo que desea aplicar y seleccione Aplicar en el menú contextual.
   - En el inspector de propiedades de HTML, seleccione el estilo de clase que desea aplicar en el menú emergente Clase.
   - En la ventana de documento, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el texto seleccionado y, en el menú contextual que aparece, seleccione Estilos CSS. A continuación, seleccione el estilo que desea aplicar.
   - Seleccione Formato > Estilos CSS y, en el submenú, seleccione el estilo que desea aplicar.

Volver al principio

Eliminación de un estilo de clase de una selección

1. Seleccione el objeto o texto cuyo estilo desea eliminar.
2. En el inspector de propiedades de HTML (Ventana > Propiedades), seleccione Ninguno en el menú emergente Estilo.

Volver al principio

Cambio del nombre de un estilo de clase

1. En el panel Estilos CSS, haga clic con el botón derecho del ratón en el estilo de clase CSS que desea cambiar de nombre y seleccione Cambiar nombre de clase.

   También puede cambiar el nombre de una clase seleccionando Cambiar nombre de clase en el menú de opciones del panel Estilos CSS.

2. En el cuadro de diálogo Cambiar nombre de clase, asegúrese de que la clase que desea cambiar de nombre está seleccionada en el menú emergente Cambiar nombre de clase.
3. En el cuadro de texto Nuevo nombre, introduzca el nuevo nombre de la clase y haga clic en Aceptar.

   Si la clase que va a cambiar de nombre es interna en el encabezado del documento actual, Dreamweaver cambia el nombre de la clase y todas las instancias del nombre de la clase que haya en el documento actual. Si la clase que va a cambiar de nombre es un archivo CSS externo, Dreamweaver abre el archivo y cambia el nombre de la clase. Dreamweaver abre además el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar para que pueda buscar todas las instancias del antiguo nombre de la clase

en todo el sitio.

Más temas de ayuda

[imprimir]Hojas de estilos en cascada

Desplazamiento/exportación de reglas CSS

Las funciones de administración CSS de Dreamweaver facilitan el desplazamiento o la exportación de reglas CSS a distintas ubicaciones. Puede mover reglas entre documentos, del encabezado de un documento a una hoja de estilos externa, entre archivos CSS externos y mucho más.

Nota: Si la regla que va a mover entra en conflicto con una regla de la hoja de estilos de destino, Dreamweaver muestra el cuadro de diálogo Ya hay una regla con el mismo nombre. Si elige mover la regla en conflicto, Dreamweaver sitúa la regla desplazada junto a la regla en conflicto en la hoja de estilos de destino.

Volver al principio

Desplazamiento/exportación de reglas CSS a una nueva hoja de estilos

1. Siga uno de estos procedimientos:
   - En el panel Estilos CSS, seleccione la regla o reglas que desea mover. A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón en la selección y elija Mover reglas CSS en el menú contextual. Para seleccionar varias reglas, presione la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en las reglas que desea seleccionar.
   - En el la vista Código, seleccione la regla o reglas que desea mover. A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón en la selección y elija Estilos CSS > Mover reglas CSS en el menú contextual.
   - Nota: La selección parcial de una regla provocará el desplazamiento de toda la regla.
2. En el cuadro de diálogo Mover a hoja de estilos externa, seleccione la opción Una nueva hoja de estilos y haga clic en Aceptar.
3. En al cuadro de diálogo Guardar archivo de hoja de estilos como, introduzca un nombre para la nueva hoja de estilos y haga clic en Guardar.

   Al hacer clic en Guardar, Dreamweaver guarda una nueva hoja de estilos con las reglas seleccionadas y la adjunta al documento actual.

   También puede mover reglas a través de la barra de herramientas Programación. La barra de herramientas Programación sólo está disponible en la vista Código.

Volver al principio

Desplazamiento/exportación de reglas CSS a una hoja de estilos existente

1. Siga uno de estos procedimientos:
   - En el panel Estilos CSS, seleccione la regla o reglas que desea mover. A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón en la selección y elija Mover reglas CSS en el menú contextual. Para seleccionar varias reglas, presione la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en las reglas que desea seleccionar.
   - En el la vista Código, seleccione la regla o reglas que desea mover. A continuación, haga clic con el botón derecho del ratón en la selección y elija Estilos CSS > Mover reglas CSS en el menú contextual.
   - Nota: La selección parcial de una regla provocará el desplazamiento de toda la regla.
2. En el cuadro de diálogo Mover a hoja de estilos externa, seleccione una hoja de estilos existente en el menú emergente o haga clic en el botón Examinar para localizar una hoja de estilos existente y, a continuación, haga clic en Aceptar.
   Nota: El menú emergente muestra todas las hojas de estilo vinculadas al documento actual.
   También puede mover reglas a través de la barra de herramientas Programación. La barra de herramientas Programación sólo está disponible en la vista Código.

Volver al principio

Reorganización o desplazamiento de reglas arrastrándolas

❖ En el panel Estilos CSS (modo Todo), seleccione una regla y arrástrela hasta la ubicación deseada. Puede seleccionar y arrastrar las reglas para cambiarlas de orden dentro de una hoja de estilos, o mover una regla a otra hoja de estilos o al encabezado del documento.
Para mover más de una regla a la vez, presione la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga clic en varias reglas para seleccionarlas.

[Volver al principio](#)

Selección de varias reglas antes de desplazarlas

❖ En el panel Archivos, presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en las reglas que desea seleccionar.

Más temas de ayuda

Conversión de CSS en línea en una regla CSS

No se recomienda el uso de estilos en línea. Para mantener más limpio y organizado su CSS, puede convertir los estilos en línea en reglas CSS que residan en el encabezado del documento o en una hoja de estilos externa.

1. En la vista Código (Ver > Código), seleccione todo el atributo de estilo que contiene el código CSS en línea que desea convertir.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón y seleccione Estilos CSS > Convertir CSS en línea en regla.
3. En el cuadro de diálogo Convertir CSS en línea, introduzca un nombre de clase para la nueva regla y siga uno de estos procedimientos:

- Especifique una hoja de estilos en la que desea que aparezca la nueva regla y haga clic en Aceptar.
- Seleccione el encabezado del documento como ubicación en la que desea que aparezca la nueva regla y haga clic en Aceptar.

También puede convertir reglas a través de la barra de herramientas Programación. La barra de herramientas Programación sólo está disponible en la vista Código.

Más temas de ayuda

Vinculación a una hoja de estilos CSS externa

Si edita una hoja de estilos CSS externa, todos los documentos vinculados a esa hoja se actualizarán para reflejar los cambios. Puede exportar los estilos CSS de un documento para crear una nueva hoja de estilos CSS, así como adjuntar o vincular dichos estilos a una hoja de estilos externa para aplicarlos.

Puede adjuntar a las páginas las hojas de estilo que cree o copie en el sitio. Además, Dreamweaver se entrega con hojas de estilos prediseñadas que pueden trasladarse automáticamente al sitio y adjuntarse a las páginas.

1. Abra el panel Estilos CSS siguiendo uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Ventana > Estilos CSS.
   - Presione Mayús + F11.
2. En el panel Estilos CSS, haga clic en el botón Adjuntar hoja de estilos. (Se encuentra en la esquina inferior derecha del panel).
3. Siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en Examinar para localizar una hoja de estilos CSS externa.
   - Escriba la ruta de la hoja de estilos en el cuadro Archivo/URL.
4. En Añadir como, seleccione una de las siguientes opciones:
   - Para crear un vínculo entre el documento actual y la hoja de estilos externa, seleccione Vincular. De esta forma se crea una etiqueta de vínculo href en el código HTML que hace referencia al URL donde se encuentra la hoja de estilos publicada. Este método es compatible con Microsoft Internet Explorer y Netscape Navigator.
   - No puede utilizar una etiqueta de vínculo para añadir una referencia de una hoja de estilos externa a otra. Si desea anidar hojas de estilos, utilice una directiva de importación. La mayoría de los navegadores también reconocen la directiva de importación en una página (en lugar de en hojas de estilos solamente). Existen diferencias sutiles en el modo en que se solucionan las propiedades en conflicto cuando se solapan reglas en hojas de estilos externas que están vinculadas y en el modo en que se solucionan cuando están importadas a una página. Si desea importar una hoja de estilos externa, en lugar de crear un vínculo a la misma, seleccione Importar.
5. En el menú emergente Media, especifique el medio de destino de la hoja de estilos.

   Para obtener más información acerca de hojas de estilos dependientes de los medios, consulte el sitio Web de World Wide Web Consortium en www.w3.org/TR/CSS21/media.html.
6. Haga clic en el botón Vista previa para verificar que la hoja de estilos aplica los estilos que desea en la página actual.

   Si los estilos aplicados no tienen el efecto que esperaba, haga clic en Cancelar para eliminar la hoja de estilos. La página recuperará su aspecto anterior.
7. Haga clic en Aceptar.

Más temas de ayuda

Creación de una página basada en un archivo de muestra de Dreamweaver

Edición de una hoja de estilos CSS

Una hoja de estilos CSS suele incluir una o varias reglas. Puede editar una regla por separado en una hoja de estilos CSS mediante el panel Estilos CSS o bien trabajar directamente en la hoja de estilos CSS.

1. En el panel Estilos CSS (Ventana > Estilos CSS), seleccione el modo Todo.
2. En el panel Todas las reglas, haga doble clic en el nombre de la hoja de estilos que desea editar.
3. En la ventana de documento, modifique la hoja de estilo y guárdela.

Aplicación de formato a código CSS

Puede definir las preferencias que controlan el formato del código CSS cuando crea o edita una regla CSS a través de la interfaz de Dreamweaver. Por ejemplo, puede definir las preferencias que situarán todas las propiedades CSS en líneas independientes, colocar una línea en blanco entre las reglas CSS, etc.

Cuando define las preferencias de formato del código CSS, las preferencias que elija se aplican de manera automática a todas las nuevas reglas CSS que cree. No obstante, también puede aplicar estas preferencias de forma manual a documentos individuales. Esto podría resultar útil si tiene un documento HTML o CSS antiguo al que necesita aplicar formato.

Nota: Las preferencias de formato del código CSS se aplican solamente a las reglas CSS de hojas de estilos externas o incrustadas (no a los estilos en línea).

Volver al principio

Configuración de preferencias de formato de código CSS

1. Seleccione Edición > Preferencias.
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione la categoría Formato de código.
3. Junto a Formato avanzado, haga clic en el botón CSS.
4. En el cuadro de diálogo Opciones de formato de origen de CSS, seleccione la opción que desea aplicar a su código fuente CSS. En la ventana Vista previa, puede ver una vista previa del código CSS tal y como aparecerá en función de las opciones seleccionadas.
   Aplicar propiedades de sangría con Establece el valor de sangría para las propiedades de una regla. Puede especificar tabuladores o espacios.

   Cada propiedad en una línea Sitúa cada propiedad de la regla en una línea independiente.

   Llave de apertura en línea aparte Sitúa la llave de apertura de una regla en una línea independiente del selector.

   Sólo si hay más de una propiedad Sitúa las reglas con una sola propiedad en la misma línea que el selector.

   Todos los selectores de una regla en la misma línea Sitúa todos los selectores de la regla en la misma línea.

   Línea en blanco entre reglas Inserta una línea en blanco entre cada una de las reglas.
5. Haga clic en Aceptar.

Nota: El formato del código CSS hereda también la preferencia Tipo de salto de línea definida en la categoría Formato de código del cuadro de diálogo Preferencias.

Volver al principio

Aplicación manual de formato al código CSS de una hoja de estilos CSS

1. Abra una hoja de estilos CSS.
2. Elija Comandos > Aplicar formato de origen.

   Las opciones de formato que defina en las preferencias de formato del código CSS se aplican al todo el documento. No puede aplicar formato a selecciones individuales.

Volver al principio

Aplicación manual de formato a código CSS incrustado

1. Abra una página HTML que contenga CSS incrustado en el encabezado del documento.
2. Seleccione cualquier parte del código CSS.
3. Elija Comandos > Aplicar formato de origen a la selección.

   Las opciones de formato que defina en las preferencias de formato del código CSS se aplican a todas las reglas, en el encabezado del documento solamente.

   Nota: Puede seleccionar Comandos > Aplicar formato de origen para aplicar formato a todo el documento en función de las preferencias de formato de código especificadas.

Más temas de ayuda

Desactivación/activación de CSS

La función Deshabilitar/Activar propiedad CSS le permite convertir en comentarios partes del código CSS desde el panel Estilos CSS sin tener que realizar cambios directamente en el código. Al convertir en comentarios partes del código CSS, podrá comprobar los efectos que provocan en la página determinadas propiedades y valores.

Al deshabilitar una propiedad CSS, Dreamweaver añade etiquetas de comentario CSS y una etiqueta [disabled] a la propiedad CSS que ha deshabilitado. Posteriormente podrá volver a activar o eliminar fácilmente la propiedad CSS deshabilitada conforme a sus preferencias.

Para ver un vídeo de introducción elaborado por el equipo de ingeniería de Dreamweaver sobre el uso de Deshabilitar/Activar propiedad CSS, consulte www.adobe.com/go/dwcs5css_es.

1. En la sección Propiedades del panel Estilos CSS (Ventana > Estilos CSS), seleccione la propiedad que desea deshabilitar.
2. Haga clic en el icono Deshabilitar/Activar propiedad CSS en la esquina inferior derecha del panel Propiedades. El icono también aparece si pasa el puntero del ratón por la parte izquierda de la propiedad.

   Una vez que haga clic en el icono Deshabilitar/Activar propiedad CSS, aparecerá un icono Desactivado a la izquierda de la propiedad. Para volver a activar la propiedad, haga clic en el icono Desactivado o haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh OS) en la propiedad y seleccione Activar.
3. (Opcional) Para activar o eliminar todas las propiedades deshabilitadas de una regla seleccionada, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh OS) en cualquier regla o propiedad en la que haya propiedades deshabilitadas y seleccione Activar todo lo desactivado en la regla seleccionada o Eliminar todo lo desactivado en la regla seleccionada.

Inspección de CSS en la Vista en vivo

El modo de inspección funciona conjuntamente con la Vista en vivo para ayudarle a identificar rápidamente los elementos HTML y sus estilos CSS asociados. Con el modo de inspección activado, puede pasar el puntero del ratón por encima de elementos de la página para ver los atributos de modelo de cuadro CSS correspondientes a cualquier elemento de nivel de bloque.

Nota: Para más información sobre el modelo de cuadro CSS, consulte la especificación CSS 2.1.

Además de ver una representación visual del modelo de cuadro en el modo de inspección, también puede usar el panel Estilos CSS mientras pasa el puntero del ratón por encima de elementos de la ventana de documento. Cuando tenga abierto el panel Estilos CSS en el modo Actual y pase el puntero del ratón por encima de un elemento de la página, las reglas y propiedades del panel Estilos CSS se actualizarán automáticamente para mostrar las reglas y propiedades de dicho elemento. Asimismo, también se actualizará cualquier vista o panel relacionado con el elemento por el que está pasando el puntero del ratón (por ejemplo, la vista de Código, el selector de etiquetas, el inspector de etiquetas, etc.).

1. Con el documento abierto en la ventana de documento, haga clic en el botón Inspeccionar (situado junto al botón Vista en vivo de la barra de herramientas Documento).

   Nota: Si todavía no se encuentra en la Vista en vivo, el modo de inspección la activará automáticamente.

2. Pase el puntero del ratón por encima de elementos de la página para ver el modelo de cuadro CSS. El modo de inspección resalta diferentes colores para el borde, el margen, el relleno y el contenido.

3. (Opcional) Presione la flecha izquierda del teclado de su equipo para resaltar el elemento padre del elemento actualmente resaltado. Presione la flecha derecha para regresar al resaltado del elemento hijo.

4. (Opcional) Haga clic en un elemento para bloquear una selección resaltada.

   Nota: Al hacer clic en un elemento para bloquear una selección resaltada, se desactiva el modo de inspección.

Adobe recomienda

¿Tiene un tutorial que desea compartir?



Dreamweaver CS5 - CSS Inspect
(Dreamweaver CS5: Inspección de CSS)
Scott Fegette, Jefe de producto de Dreamweaver
Tutorial de vídeo en el que se describe Inspección de CSS

Más temas de ayuda

Comprobación de problemas de representación de CSS con distintos navegadores

La función Comprobar compatibilidad con navegadores (BCC) le ayuda a ubicar combinaciones de código HTML y CSS que presentan problemas en determinados navegadores. Cuando ejecuta esta función en un archivo abierto, Dreamweaver analiza el archivo e informa de los posibles problemas de representación de CSS en el panel Resultados. Un valor de seguridad, que se representa mediante un círculo lleno al 25%, 50%, 75% o 100%, indica la probabilidad de incidencia del error (un círculo lleno al 25% indica una posible incidencia y un círculo completo muestra que la incidencia es muy probable). Para cada error potencial que encuentra, Dreamweaver también proporciona un vínculo directo a la documentación sobre el error en Adobe CSS Advisor, un sitio Web que contiene información detallada sobre errores conocidos de representación en navegadores, y ofrece soluciones para resolverlos.

De forma predeterminada la función BCC comprueba los siguientes navegadores: Firefox 1.5; Internet Explorer (Windows) 6.0 y 7.0; Internet Explorer (Macintosh) 5.2; Netscape Navigator 8.0; Opera 8.0 y 9.0; Safari 2.0.

Esta función sustituye a la anterior función Comprobar navegador de destino, pero mantiene la funcionalidad CSS de dicha función. Es decir, la nueva función BCC sigue comprobando el código de sus documentos para ver si las propiedades o valores CSS son incompatibles con los navegadores de destino.

Pueden surgir tres niveles de problemas potenciales de compatibilidad con navegadores:

- Un error indica código CSS que puede causar un problema de visibilidad grave en un navegador concreto, como hacer desaparecer partes de una página. (Error es la designación predeterminada para problemas de compatibilidad con navegadores, por lo que en algunos casos, el código con un efecto desconocido también se indica como error.)
- Una advertencia señala una parte de código CSS que es incompatible con un navegador concreto, pero que no causará ningún problema de visualización grave.
- Un mensaje informativo indica que el código es incompatible con un navegador concreto, pero que no tiene efecto en la visibilidad.

Las comprobaciones de compatibilidad con navegadores no modifican el documento de forma alguna.

Volver al principio

Ejecución de una comprobación de compatibilidad con navegadores

❖ Seleccione Archivo > Comprobar página > Compatibilidad con navegadores.

Volver al principio

Selección de elementos a los que afecta un problema

❖ En el panel Resultados, haga doble clic en el problema.

Volver al principio

Cómo saltar al error siguiente o anterior encontrado en el código

❖ Seleccione Siguiente problema o Problema anterior del menú Comprobar compatibilidad con navegadores de la barra de herramientas Documento.

Volver al principio

Selección de los navegadores con los que Dreamweaver debe realizar la comprobación

1. En el panel Resultados (Ventana > Resultados), seleccione la ficha Comprobación de compatibilidad con navegadores.
2. Haga clic en la flecha verde de la esquina superior derecha del panel Resultados y seleccione Configuración.

3. Seleccione la casilla de verificación de los navegadores que desee comprobar.
4. Para cada navegador, a partir de qué versión se realizará la comprobación en el correspondiente menú emergente.

   Por ejemplo, si los problemas de representación CSS podrían aparecer en Internet Explorer 5.0 y en versiones posteriores, y en Netscape Navigator 7.0 y en versiones posteriores, seleccione las casillas de verificación junto a los nombres de esos navegadores y, a continuación, elija 5.0 en el menú emergente de Internet Explorer y 7.0 en el menú emergente de Netscape.

Volver al principio

Exclusión de un error de la comprobación de compatibilidad con navegadores

1. Ejecute una comprobación de compatibilidad con navegadores.
2. En el panel Resultados, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el problema que desea excluir de una comprobación futura.
3. Seleccione Ignorar problema en el menú contextual.

Volver al principio

Edición de la lista de problemas ignorados

1. En el panel Resultados (Ventana > Resultados), seleccione la ficha Comprobación de compatibilidad con navegadores.
2. Haga clic en la flecha verde de la esquina superior derecha del panel Resultados y seleccione Editar lista de problemas ignorados.
3. En el archivo Exceptions.xml, busque el problema que desea eliminar de la lista de problemas ignorados y elimínelo.
4. Guarde y cierre el archivo Exceptions.xml.

Volver al principio

Almacenamiento de un informe de comprobación de compatibilidad con navegadores

1. Ejecute una comprobación de compatibilidad con navegadores.
2. Haga clic en el botón Guardar informe situado en el lado izquierdo del panel Resultados.
   Para ver información de herramientas, pase el puntero del ratón por encima de los botones del panel Resultados.

   Nota: Los informes no se guardan automáticamente; si desea conservar una copia de un informe, debe seguir el procedimiento descrito anteriormente para guardarlo.

Volver al principio

Visualización de un informe de comprobación de compatibilidad con navegadores en un navegador

1. Ejecute una comprobación de compatibilidad con navegadores.
2. Haga clic en el botón Examinar informe situado en el lado izquierdo del panel Resultados.
   Para ver información de herramientas, pase el puntero del ratón por encima de los botones del panel Resultados.

Volver al principio

Consulta del sitio Web de Adobe CSS Advisor

1. En el panel Resultados (Ventana > Resultados), seleccione la ficha Comprobación de compatibilidad con navegadores.
2. Haga clic en el texto del vínculo de la parte inferior derecha del panel.

Más temas de ayuda
Asesor de CSS

Uso de hojas de estilos de tiempo de diseño

Las hojas de estilos de tiempo de diseño le permiten mostrar u ocultar el diseño aplicado por una hoja de estilos CSS mientras trabaja con un documento de Dreamweaver. Por ejemplo, puede utilizar esta opción para aprovechar o evitar el efecto de las hojas de estilos exclusivas de Macintosh o Windows mientras diseña una página.

Las hojas de estilos de tiempo de diseño sólo se aplican mientras se trabaja en el diseño de un documento; cuando la página se muestra en la ventana de un navegador, aparecen sólo los estilos que realmente están adjuntos o incrustados en el documento que aparece en un navegador.

Nota: También puede activar o desactivar estilos en toda una página empleando la barra de herramientas Representación de estilos. Para mostrar la barra de herramientas, seleccione Ver > Barras de herramientas > Representación de estilos. El botón Alternar visualización de estilos CSS (situado más a la derecha) funciona de forma independiente a los demás botones de medios de la barra de herramientas.

Para utilizar una hoja de estilos de tiempo de diseño, siga estos pasos.

1. Abra el cuadro de diálogo Hojas de estilo de tiempo de diseño siguiendo uno de estos procedimientos:
   - Haga clic con el botón derecho en el panel Estilos CSS y, en el menú contextual, seleccione Tiempo de diseño.
   - Seleccione Formato > Estilos CSS > Tiempo de diseño.
2. En el cuadro de diálogo, defina las opciones para que se muestre o se oculte la hoja de estilos seleccionada:
   - Para mostrar una hoja de estilos en tiempo de diseño, haga clic en el botón más (+) situado sobre Mostrar sólo en tiempo de diseño. En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo, vaya a la hoja de estilos CSS que desea mostrar.
   - Para ocultar una hoja de estilos CSS, haga clic en el botón más (+) situado sobre Ocultar en tiempo de diseño. En el cuadro de diálogo Seleccionar archivo, vaya a la hoja de estilos CSS que desea ocultar.
   - Para eliminar una hoja de estilos de cualquier lista, haga clic en la hoja de estilos que desea eliminar y haga clic en el botón menos (–) correspondiente.
3. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

   El panel Estilos CSS se actualiza con el nombre de la hoja de estilos seleccionada y con un indicador, “oculto” o “diseño”, que refleja el estado de la hoja de estilos.

Más temas de ayuda

Introducción a la barra de herramientas Representación de estilos

Trabajo con etiquetas div

Nota: *en Dreamweaver CC y versiones posteriores, el panel Estilos CSS se sustituye por el Diseñador de CSS. Para obtener más información, consulte el Diseñador de CSS.*

(Solo usuarios de Creative Cloud): Hay siete etiquetas semánticas nuevas disponibles al seleccionar Insertar > Diseño. Las nuevas etiquetas son: Article, Aside, HGroup, Navigation, Section, Header y Footer. Para obtener más información, consulte Insertar elementos semánticos de HTML5 desde el panel Insertar.

Consulte también

- Tutorial en vídeo: Usar elementos div
- Tutorial: Usar CSS para aplicar estilo a los elementos div y otros elementos de diseño
- Tutorial: Aplicar estilo al menú de encabezado y navegación
- Diseño de páginas con CSS
- Administración de bibliotecas de etiquetas

Ir al principio

Inserción y edición de etiquetas div

Puede crear diseños de página insertando manualmente etiquetas `div` y aplicando a estas estilos de posición CSS. Una etiqueta `div` es una etiqueta que define las divisiones lógicas existentes en el contenido de una página Web. Puede utilizar etiquetas `div` para centrar bloques de contenido, crear efectos de columna y crear diferentes áreas de color, entre otras posibilidades.

Si no está familiarizado con el uso de etiquetas `div` y hojas de estilos en cascada (CSS) para crear páginas web, puede crear un diseño CSS basado en uno de los diseños predefinidos que se suministran con Dreamweaver. Si no se siente cómodo utilizando código CSS pero sí con las tablas, también puede probar a utilizar tablas.

Nota: *Dreamweaver trata todas las etiquetas div con posición absoluta como elementos AP (elementos con posición absoluta) aunque no haya creado dichas etiquetas div con la herramienta de dibujo de AP Div.*

Inserción de etiquetas div

Puede utilizar etiquetas `div` para crear bloques de diseño CSS y colocarlos en el documento. Esto resulta útil si ha adjuntado al documento una hoja de estilos CSS con estilos de posición. Dreamweaver le permite insertar rápidamente una etiqueta div y aplicarle estilos existentes.

1. En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea que aparezca la etiqueta `div`.

2. Siga uno de estos procedimientos:

   - Seleccione Insertar > Objetos de diseño > Etiqueta Div.
   - En la categoría Diseño del panel Insertar, haga clic en el botón Insertar etiqueta div .

3. Establezca cualquiera de las opciones siguientes:

   Insertar Permite seleccionar la ubicación de la etiqueta `div` y el nombre de la etiqueta si no es una etiqueta nueva.

   Clase Muestra el estilo de la clase aplicado actualmente a la etiqueta. Si ha adjuntado una hoja de estilos, las clases de la hoja de estilos aparecerán en la lista. Utilice este menú emergente para seleccionar el estilo que desea aplicar a la etiqueta.

   ID Permite modificar el nombre utilizado para identificar la etiqueta `div`. Si ha adjuntado una hoja de estilos, aparecerán en la lista los ID definidos en la hoja de estilos. No aparecen en la lista los ID de bloques que ya están en el documento***.***

   Nota: *Dreamweaver le avisa si introduce el mismo ID de otra etiqueta del documento.*

   Nueva regla CSS Abre el cuadro de diálogo Nueva regla CSS.

4. Haga clic en Aceptar.

   La etiqueta `div` tendrá el aspecto de un cuadro en el documento con texto de marcador de posición. Al desplazar el puntero sobre el borde del cuadro, Dreamweaver lo resaltará.

   Si la etiqueta `div` se sitúa con una posición absoluta, se convierte en un elemento AP. (Puede editar las etiquetas `div` que no tengan una posición absoluta.)

Edición de etiquetas div

Después de insertar una etiqueta `div`, puede manipularla o añadirle contenido.

Nota: *las etiquetas div que tienen una posición absoluta se convierten en elementos AP.*

Cuando se asignan bordes a etiquetas `div`, o cuando se selecciona Contornos de diseño CSS, las etiquetas div tienen bordes visibles. (La opción Contornos de diseño CSS está seleccionada de forma predeterminada en el menú Ver > Ayudas visuales.) Cuando se pasa el puntero por encima de una etiqueta `div`, Dreamweaver la resalta. Puede cambiar el color de resaltado o desactivar el resaltado.

Cuando se selecciona una etiqueta `div`, puede ver y editar sus reglas en el panel Estilos CSS. Para añadir contenido a la etiqueta `div` también puede situar el punto de inserción dentro de la etiqueta `div` y, a continuación, añadir el contenido como lo haría en una página.

Visualización y edición de reglas aplicadas a una etiqueta div

1. Siga uno de estos procedimientos para seleccionar la etiqueta `div`:

   - Haga clic en el borde de la etiqueta div.

     Busque el resaltado para ver el borde.

   - Haga clic dentro de la etiqueta `div` y pulse las teclas Control + A (Windows) o Comando + A (Macintosh) dos veces.
   - Haga clic en el interior de la etiqueta `div` y seleccione la etiqueta `div` del selector de etiquetas en la parte inferior de la ventana de documento.

2. Seleccione Ventana > Estilos CSS para abrir el panel Estilos CSS si aún no está abierto.

   Las reglas que se aplican a la etiqueta `div` aparecen en el panel.

3. Lleve a cabo los cambios necesarios.

Colocación del punto de inserción en una etiqueta AP Div para añadir contenido

- Haga clic en cualquier lugar dentro de los bordes de la etiqueta.

Cambio del texto del marcador de posición en una etiqueta div

- Seleccione el texto y escriba encima o pulse Suprimir.

  Nota: *Puede añadir contenido a la etiqueta `div` como lo haría en una página.*

Cambio del color de resaltado de las etiquetas div

Cuando se desplaza el puntero por encima del borde de una etiqueta `div` en la Vista Diseño, Dreamweaver resalta los bordes de la etiqueta. Si es necesario, puede activar o desactivar el resaltado o modificar el color en el cuadro de diálogo Preferencias.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Resaltado en la lista de categorías de la izquierda.
3. Lleve a cabo uno de los cambios siguientes y haga clic en Aceptar:
   - Para cambiar el color de resaltado de las etiquetas `div`, haga clic en el cuadro Color al pasar el ratón por encima y seleccione un color de resaltado con el selector de color (o bien escriba el valor hexadecimal del color de resaltado en el cuadro de texto).
   - Para activar o desactivar el resaltado de las etiquetas `div`, active o desactive la selección de la casilla Mostrar correspondiente a Ratón por encima.

   Nota: *estas opciones afectan a todos los objetos, como las tablas, que Dreamweaver resalta cuando pasa el puntero del ratón sobre ellos.*

Ir al principio

Bloques de diseño CSS

Visualización de bloques de diseño CSS

Puede visualizar los bloques de diseño CSS mientras trabaja en la vista Diseño. Un bloque de diseño CSS es un elemento de página HTML que puede situar en cualquier lugar de la página. Más concretamente, un bloque de diseño CSS es una etiqueta `div` sin `display:inline` u otro elemento de página que incluye las declaraciones CSS `display:block`, `position:absolute` o `position:relative`. A continuación se incluyen ejemplos de elementos que se consideran bloques de diseño CSS en Dreamweaver:

- Una etiqueta `div`
- Una imagen que tenga asignada una posición absoluta o relativa
- Una etiqueta a que tenga asignado el estilo `display:block`
- Un párrafo que tenga asignada una posición absoluta o relativa

Nota: *para fines de representación visual, los bloques de diseño CSS no incluyen elementos en línea (es decir, elementos cuyo código queda en una línea de texto) ni elementos de bloques simples como párrafos.*

Dreamweaver ofrece una serie de ayudas visuales para visualizar los bloques de diseño CSS. Por ejemplo, puede activar contornos, fondos y el modelo de cuadro para los bloques de diseño CSS mientras realiza el diseño. También puede visualizar información sobre herramientas que muestra las propiedades de un bloque de diseño CSS seleccionado cuando pasa el puntero del ratón por encima del bloque de diseño.

En la siguiente lista de ayudas visuales para bloques de diseño CSS se describe lo que Dreamweaver representa como visible en cada caso:

Contornos de diseño CSS Muestra los contornos de todos los bloques de diseño CSS de la página.

Fondos de diseño CSS Muestra los colores de fondo asignados temporalmente a los distintos bloques de diseño CSS y oculta los demás colores de fondo o imágenes que normalmente aparecen en la página.

Al activar las ayudas visuales para ver bloques de diseño CSS, Dreamweaver asigna automáticamente a cada bloque de diseño CSS un color de fondo diferenciador. (Dreamweaver selecciona los colores mediante un proceso algorítmico, es decir, que no puede asignar los colores que desee.) Los colores asignados se distinguen visualmente y están pensados para ayudarle a diferenciar los bloques de diseño CSS.

Modelo de cuadro de diseño CSS Muestra el modelo de cuadro (es decir, los rellenos y márgenes) del bloque de diseño CSS seleccionado.

Visualización de bloques de diseño CSS

Puede activar o desactivar las ayudas visuales de los bloques de diseño CSS si lo estima oportuno.

Visualización de contornos de bloque de diseño CSS

- Seleccione Ver > Ayudas visuales > Contornos de diseño CSS.

Visualización de fondos de bloque de diseño CSS

- Seleccione Ver > Ayudas visuales > Fondos de diseño CSS.

Visualización de modelos de cuadro de bloques de diseño CSS

- Seleccione Ver > Ayudas visuales > Modelo de cuadro de diseño CSS.

  Para acceder a las opciones de las ayudas visuales de los bloques de diseño CSS, también puede hacer clic en el botón de ayudas visuales de la barra de herramientas Documento.

Utilización de ayudas visuales con elementos de bloque de diseño que no son CSS

Puede utilizar una hoja de estilos de tiempo de diseño para visualizar los fondos, los bordes o el modelo de cuadro de los elementos que no suelen considerarse bloques de diseño CSS. Para ello, en primer lugar debe crear una hoja de estilos de tiempo de diseño que asigne el atributo `display:block` al elemento de página correspondiente.

1. Cree una hoja de estilos CSS externa con Archivo > Nuevo. Seleccione después Página básica en la columna Categoría, CSS en la columna Página básica y haga clic en Crear.
2. En la nueva hoja de estilos, cree reglas que asignen el atributo `display:block` a los elementos de página que desea visualizar como bloques de diseño CSS.

Por ejemplo, si quiere visualizar un color de fondo para los párrafos y los elementos de lista, puede crear una hoja de estilos con las reglas siguientes:

```
p{
display:block;
}
li{
display:block;
}
```

3. Guarde el archivo.
4. En la vista Diseño, abra la página a la que desea adjuntar los nuevos estilos.
5. Seleccione Formato > Estilos CSS > Tiempo de diseño.
6. En el cuadro de diálogo Hojas de estilos de tiempo de diseño, haga clic en el botón más (+) situado encima del cuadro de texto Mostrar sólo en tiempo de diseño, seleccione la hoja de estilos que acaba de crear y, por último, haga clic en Aceptar.
7. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.

   El estilo se adjuntará al documento. Si ha creado una hoja de estilos con el ejemplo anterior, todos los párrafos y los elementos de lista adoptarán el formato del atributo `display:block` y podrá activar y desactivar las ayudas visuales de bloques de diseño CSS para todos ellos.

Ir al principio

Trabajo con elementos AP

Acerca de los elementos AP en Dreamweaver

Un elemento AP (elemento con posición absoluta) es un elemento de página HTML (en concreto, una etiqueta `div` o cualquier otra etiqueta) que tiene una posición absoluta asignada. Los elementos AP pueden contener texto, imágenes u otros contenidos que se pueden situar en el cuerpo de un documento HTML.

Con Dreamweaver, puede emplear elementos AP para diseñar la página. Puede colocar elementos AP delante o detrás de otros elementos AP, ocultar algunos elementos AP mientras muestra otros y mover elementos AP por la pantalla. Puede colocar una imagen de fondo en un elemento AP y, a continuación, insertar un segundo elemento AP, con texto y un fondo transparente, delante del primero.

Los elementos AP suelen ser etiquetas div con posición absoluta. (Estos son los tipos de elementos AP que Dreamweaver inserta de manera predeterminada.) Recuerde, no obstante, que puede clasificar cualquier elemento HTML (por ejemplo, una imagen) como elemento AP asignándole una posición absoluta. Todos los elementos AP (no solo las etiquetas div con posición absoluta) aparecen en el panel Elementos AP.

Código HTML para elementos AP Div

Dreamweaver crea elementos AP mediante la etiqueta `div`. Al dibujar un elemento AP con la herramienta de dibujo Draw AP Div, Dreamweaver inserta una etiqueta `div` en el documento y le asigna un valor de ID (de forma predeterminada, apDiv1 para la primera div dibujada, apDiv2 para la segunda, etc.). Más adelante es posible cambiar el nombre de la AP Div por el que desee mediante el panel Elementos AP o el inspector de propiedades. Dreamweaver también utiliza código CSS incrustado en el encabezado del documento para colocar la AP Div y asignar sus dimensiones exactas.

A continuación se ofrece un ejemplo de código HTML de una AP Div:

```
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1" />
<title>Sample AP Div Page</title>
<style type="text/css">
<!--
```

```
    #apDiv1 {
        position:absolute;
        left:62px;
        top:67px;
        width:421px;
        height:188px;
        z-index:1;
    }
-->
</style>
</head>
<body>
    <div id="apDiv1">
    </div>
</body>
</html>
```

Puede cambiar las propiedades de colocación de las etiquetas AP Div (o de cualquier elemento AP) en la página, incluidas las coordenadas x e y, el índice z (también denominado orden de apilamiento) y la visibilidad.

Inserción de una AP Div

Dreamweaver le permite crear varias AP Div y colocarlas en la página fácilmente. También puede crear AP Div anidadas.

Al insertar una AP Div, Dreamweaver muestra el contorno de la misma en la Vista Diseño de forma predeterminada y resalta el bloque al desplazar el puntero sobre él. Puede activar los bordes de la AP Div (o de cualquier elemento AP) desactivando Contornos de elementos AP y Contornos de diseño CSS en el menú Ver > Ayudas visuales. También puede activar los fondos y el modelo de cuadro para los elementos AP como ayuda visual durante el diseño.

Después de crear una AP Div, puede añadirle contenido situando el punto de inserción en la AP Div; a continuación, añada contenido como lo haría en una página.

Dibujo de una AP Div o de varias AP Div consecutivamente

1. En la categoría Diseño del panel Insertar, haga clic en el botón Draw AP Div . 
2. En la vista de diseño de la ventana de documento, siga uno de estos procedimientos:
   - Arrastre para crear una sola AP Div.
   - Arrastre el ratón mientras pulsa la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) para dibujar varias AP Div consecutivamente.

     Podrá continuar dibujando nuevas AP Div mientras no suelte la tecla Control o Comando.

Inserción de una AP Div en un lugar concreto del documento

- Sitúe el punto de inserción en la ventana de documento y seleccione Insertar > Objetos de diseño > AP Div.

  Nota: *mediante este procedimiento, la etiqueta de la AP Div se inserta en el lugar seleccionado de la ventana de documento. La representación visual de la AP Div puede, por tanto, afectar a otros elementos de la página (por ejemplo, al texto).*

Colocación del punto de inserción en una AP Div

- Haga clic en cualquier lugar dentro de los bordes de la AP Div.

Se resaltarán los bordes de la AP Div y aparecerá el manejador de selección, pero la AP Div propiamente dicha no quedará seleccionada.

Visualización de los bordes de AP Div

- Seleccione Ver > Ayudas visuales y, a continuación, elija Contornos de AP Div o Contornos de diseño CSS.

  Nota: *si se seleccionan ambas opciones a la vez, se consigue el mismo efecto.*

Ocultación de los bordes de AP Div

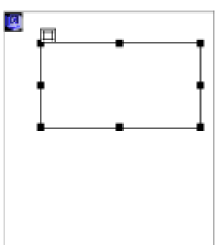
- Seleccione Ver > Ayudas visuales y, a continuación, anule la selección de Contornos de AP Div y Contornos de diseño CSS.

Utilización de AP Div anidadas

Una AP Div anidada es una AP Div que contiene código entre las etiquetas de otra AP Div. Por ejemplo, el siguiente código muestra dos AP Div que *no* están anidadas y dos AP Div que sí están anidadas:

```
<div id="apDiv1"></div>
<div id="apDiv2"></div>
<div id="apDiv3">
    <div id="apDiv4"></div>
</div>
```

La representación gráfica de cada conjunto de AP Div podría ser la siguiente:



En el primer conjunto de etiquetas div, una etiqueta div está encima de otra en la página. En el segundo conjunto, la div apDiv4 está realmente dentro de la div apDiv3. (Puede cambiar el orden de apilamiento de AP Div en el panel Elementos AP.)

La anidación suele utilizarse para agrupar AP Div. Una AP Div anidada se mueve junto con su AP Div padre y puede configurarse para que herede la visibilidad de ésta.

Puede activar la opción Anidación para anidar automáticamente una AP Div al dibujar una AP Div dentro de otra. Para dibujar dentro de otra AP Div o sobre ella, la opción Evitar solapamientos debe estar desactivada.

Dibujo de una AP Div anidada

1. Asegúrese de que está desactivada la casilla Evitar solapamientos en el panel Elementos AP (Ventana > Elementos AP).
2. En la categoría Diseño del panel Insertar, haga clic en el botón Draw AP Div .
3. En la vista Diseño de la ventana de documento, arrastre el cursor para dibujar una AP Div dentro de una AP Div existente.

Si Anidar está desactivado en las preferencias de Elementos AP, arrastre el ratón mientras presiona la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para anidar una AP Div dentro de otra existente.

Las AP Div anidadas pueden tener distinto aspecto según el navegador. Al crear AP Div anidadas, compruebe con frecuencia su aspecto en distintos navegadores durante el proceso de diseño.

Inserción de una AP Div anidada

1. Asegúrese de que la opción Evitar solapamientos está desactivada.
2. Coloque el punto de inserción en el interior de una AP Div existente en la vista Diseño de la ventana de documento y seleccione Insertar > Objetos de diseño > AP Div.

Anidación automática de AP Div al dibujar una AP Div dentro de otra

- Seleccione la opción Anidar en las preferencias de Elementos AP.

Visualización o configuración de preferencias de elementos AP

Use la categoría Elementos AP del cuadro de diálogo Preferencias para definir la configuración predeterminada de los nuevos elementos AP.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Elementos AP en la lista Categoría de la izquierda, especifique cualquiera de las preferencias siguientes y haga clic en OK.

Visibilidad Determina si los elementos AP serán visibles como opción predeterminada. Las opciones posibles son: predeterminada, heredada, visible y oculta.

Anchura y Altura Establezca la altura y anchura predeterminadas (en píxeles) de los elementos AP creados mediante Insertar > Objetos de diseño > AP Div.

Color de fondo Determina el color de fondo predeterminado. Seleccione un color utilizando el selector de color.

Imagen de fondo Determina la imagen de fondo predeterminada. Haga clic en Examinar para localizar el archivo de imagen en su sistema.

Anidación: Anidar cuando se crea en una AP Div Especifica si una AP Div que se dibuja a partir de un punto dentro de los límites de una AP Div existente debe ser una AP Div anidada. Mantenga presionada la tecla Alt (Windows) u Opción (Macintosh) para cambiar esta configuración temporalmente mientras se dibuja una AP Div.

Visualización o configuración de propiedades de un solo elemento AP

Cuando selecciona un elemento AP, el inspector de propiedades muestra las propiedades del elemento AP.

1. Seleccione un elemento AP.
2. En el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en la flecha de

ampliación de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades en caso de que no estuviese ya ampliado.



3. Defina cualquiera de las opciones siguientes:

Elemento CSS-P Especifica un ID para el elemento AP seleccionado. El ID identifica el elemento AP en el panel Elementos AP y en el código JavaScript.

Utilice solo caracteres alfanuméricos; no utilice caracteres especiales como espacios, guiones, barras ni puntos. Cada elemento AP debe tener un ID exclusivo.

Nota: *el inspector de propiedades de CSS-P presenta las mismas opciones que para los elementos con posición relativa.*

Izq. y Sup. (izquierda y superior) Especifican la posición de la esquina superior izquierda del elemento AP con respecto a la esquina superior izquierda de la página o del elemento AP padre si el elemento AP es anidado.

An y Al Especifican la anchura y altura del elemento AP.

Nota: *si el contenido del elemento AP supera el tamaño especificado, el borde inferior del elemento AP (tal como aparece en la vista Diseño en Dreamweaver) se ampliará para dar cabida al contenido. (El borde inferior no se amplía cuando el elemento AP aparece en un navegador a menos que la propiedad Desbordamiento esté definida como Visible.)*

An (Anchura) y Al (Altura) El píxel (px) es la unidad predeterminada de ubicación y tamaño. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del valor correspondiente del elemento AP padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo, 3mm indica 3 milímetros.

Índice Z Determina el índice z, u orden de apilamiento, del elemento AP.

En un navegador, los elementos AP con números más altos aparecen delante de los elementos AP con números más bajos. Los valores pueden ser positivos o negativos. Resulta más sencillo cambiar el orden de apilamiento de elementos AP mediante el panel Elementos AP que introduciendo valores de índice *z* específicos.

Vis. Especifica si el elemento AP es visible inicialmente o no. Elija entre las opciones siguientes:

- Predeterminada no especifica una propiedad de visibilidad. Cuando no se especifica la visibilidad, la mayoría de los navegadores utilizan Heredada de forma predeterminada.
- Heredada usa la propiedad de visibilidad del padre del elemento AP.
- Visible muestra el contenido del elemento AP, independientemente del valor del padre.
- Oculta no muestra el contenido del elemento AP, independientemente del valor del padre.

  Use un lenguaje de scripts, como JavaScript, para controlar la propiedad de visibilidad y visualizar de forma dinámica el contenido del elemento AP.

Im. fondo Especifica una imagen de fondo para el elemento AP.

Haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar un archivo de imagen.

Col. fondo Especifica un color de fondo para el elemento AP.

Deje esta opción en blanco para especificar un fondo transparente.

Clase Especifica la clase CSS utilizada para aplicar estilo al elemento AP.

Desb. Controla cómo aparecen los elementos AP en un navegador cuando el contenido desborda el tamaño especificado del elemento AP.

Visible indica que el contenido adicional aparece en el elemento AP. El elemento AP se amplía para darle cabida. Oculto especifica que el contenido adicional no se mostrará en el navegador. Desplazamiento especifica que el navegador deberá añadir barras de desplazamiento al elemento AP tanto si se necesitan como si no. Automático hace que el navegador muestre barras de desplazamiento para el elemento AP cuando sean necesarias (es decir, cuando el contenido del elemento AP supere sus límites).

Nota: *la opción de desbordamiento (Desb.) tiene una compatibilidad inestable según los navegadores.*

Clip Define el área visible (recorte) de un elemento AP.

Especifique las coordenadas izquierda, superior, derecha e inferior para definir un rectángulo en el espacio de coordenadas del elemento AP (contando desde la esquina superior izquierda del elemento AP). El elemento AP se “recorta” de modo que solo sea visible el rectángulo especificado. Por ejemplo, para hacer que el contenido de un elemento AP sea invisible salvo un rectángulo visible de 50 píxeles de ancho y 75 de alto en la esquina superior izquierda del elemento AP, defina Izq. como 0, Sup. como 0, Dc. como 50 e Inf. como 75.

Nota: *si bien CSS establece una semántica distinta para el recorte, Dreamweaver interpreta el recorte como lo hacen la mayoría de los navegadores.*

4. Si ha introducido un valor en un cuadro de texto, pulse el tabulador o la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar el valor.

Visualización o configuración de propiedades de varios elementos AP

Cuando se seleccionan dos o más elementos AP, el inspector de propiedades muestra las propiedades de texto y un subconjunto de todas las propiedades de elementos AP, lo que permite modificar varios elementos AP de una sola vez.

Selección de varios elementos AP

- Mantenga presionada la tecla Mayús mientras selecciona los elementos AP.

Visualización y configuración de propiedades de varios elementos AP

1. Seleccione varios elementos AP.
2. En el Inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en la flecha de ampliación de la esquina inferior derecha para ver todas las propiedades en caso de que no estuviese ya ampliado.



3. Establezca cualquiera de las siguientes propiedades para varios elementos AP:

Izq. y Sup. (izquierda y superior) Especifica la posición de las esquinas superior izquierda de los elementos AP con respecto a la esquina superior izquierda de la página o del elemento AP padre, si el elemento AP es anidado.

An y Al Especifican la anchura y altura de los elementos AP.

Nota: *si el contenido de cualquier elemento AP supera el tamaño especificado, el borde inferior del elemento AP (tal como aparece en la vista Diseño en Dreamweaver) se ampliará para dar cabida al contenido. (El borde inferior no se amplía cuando el elemento AP aparece en un navegador a menos que la propiedad Desbordamiento esté definida como Visible.)*

El píxel (px) es la unidad predeterminada de ubicación y tamaño. También se pueden emplear las siguientes unidades: pc (picas), pt (puntos), in (pulgadas), mm (milímetros), cm (centímetros) o % (porcentaje del valor correspondiente del elemento AP padre). Las abreviaturas deben seguir al valor sin espacio de separación: por ejemplo, 3mm indica 3 milímetros.

Vis. Especifica si los elementos AP son visibles inicialmente o no. Elija entre las opciones siguientes:

- Predeterminada no especifica una propiedad de visibilidad. Cuando no se especifica la visibilidad, la mayoría de los navegadores utilizan Heredada de forma predeterminada.
- Heredada usa la propiedad de visibilidad del padre de los elementos AP.
- Visible muestra el contenido de los elementos AP, independientemente del valor del padre.
- Oculta no muestra el contenido del elemento AP, independientemente del valor del padre.

  Use un lenguaje de scripts, como JavaScript, para controlar la propiedad de visibilidad y visualizar de forma dinámica el contenido del elemento AP.

Etiq. Especifica la etiqueta HTML utilizada para definir los elementos AP.

Im. fondo Especifica una imagen de fondo para los elementos AP.

Haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar un archivo de imagen.

Col. fondo Especifica un color de fondo para los elementos AP. Deje esta opción en blanco para especificar un fondo transparente.

4. Si ha introducido un valor en un cuadro de texto, pulse el tabulador o la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para aplicar el valor.

Introducción al panel Elementos AP

El panel Elementos AP (Ventana > Elementos AP) le permite administrar los elementos AP del documento. Use el panel Elementos AP para evitar solapamientos, cambiar la visibilidad de los elementos AP, anidar o apilar elementos AP y seleccionar uno o varios elementos AP.

Nota: *en Dreamweaver, un elemento AP es un elemento de página HTML (en concreto, una etiqueta* `div` *o cualquier otra etiqueta) que tiene una posición absoluta asignada. El panel Elementos AP no muestra elementos con posición relativa.*

Los elementos AP se muestran como una lista de nombres siguiendo un orden de índice *z*; de forma predeterminada, el primer elemento AP creado (con un índice *z* de 1) aparece al final de la lista, mientras que el elemento AP más reciente aparece al principio. No obstante, puede cambiar el índice *z* de un elemento AP para cambiar el lugar que ocupa en el orden de apilamiento. Por ejemplo, si ha creado ocho elementos AP y quiere mover el cuarto elemento AP a la parte superior, puede asignarle un índice *z* mayor que el del resto.

Selección de elementos AP

Puede seleccionar uno o varios elementos AP para manipularlos o cambiar sus propiedades.

Selección de un elemento AP en el panel Elementos AP

- En el panel Elementos AP (Ventana > Elementos AP), haga clic en el nombre del elemento AP.

Selección de un elemento AP de la ventana de documento

- Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga clic en un manejador de selección de elemento AP.

    Si el manejador de selección no está visible, haga clic en cualquier punto dentro del elemento AP para hacerlo visible.
  - Haga clic en un borde del elemento AP.
  - Haga clic dentro de un elemento AP mientras pulsa las teclas Control y Mayús (Windows) o Comando y Mayús (Macintosh).
  - Haga clic dentro de un elemento AP y pulse Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) para seleccionar el contenido del elemento AP. Pulse Control+A o Comando+A de nuevo para seleccionar el elemento AP.
  - Haga clic dentro de un elemento AP y seleccione su etiqueta en el selector de etiquetas.

Selección de varios elementos AP

- Siga uno de estos procedimientos:
  - En el panel Elementos AP (Ventana > Elementos AP), mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic en dos o más nombres de elementos AP.
  - En la ventana Documento, pulse Mayús y haga clic en la parte interior o el borde de dos o varios elementos AP.

Cambio del orden de apilamiento de elementos AP

Utilice el inspector de propiedades o el panel Elementos AP para cambiar el orden de apilamiento de elementos AP. El elemento AP que figura en la parte superior de la lista del panel Elementos AP es el primero en el orden de apilamiento y aparece delante de los otros elementos AP.

En el código HTML, el orden de apilamiento o el índice *z* de los elementos AP determina el orden en que se dibujan en un navegador. Cuanto mayor sea el índice *z* de un elemento AP, mayor será el lugar que ocupa el elemento AP en el orden de apilamiento. (Por ejemplo, un elemento con un índice z de 4 aparecerá por encima de un elemento con un índice z de 3; 1 siempre es el número más pequeño en el orden de apilamiento.) Puede cambiar el índice *z* para cada elemento AP mediante el panel Elementos AP o el inspector de propiedades.

Cambio del orden de apilamiento de elementos AP mediante el panel Elementos AP

1. Seleccione Ventana > Elementos AP para abrir el panel Elementos AP.

2. Haga doble clic en el número de índice z situado junto al elemento AP cuyo índice z desea cambiar.

3. Cambie el número y pulse Retorno/Intro.

    - Escriba un número superior para colocar el elemento AP en un nivel superior del orden de apilamiento.
    - Escriba un número inferior para colocar el elemento AP en un nivel inferior del orden de apilamiento.

Cambio del orden de apilamiento de elementos AP mediante el inspector de propiedades

1. Seleccione Ventana > Elementos AP para abrir el panel Elementos AP y ver el orden de apilamiento actual.

2. En el panel Elementos AP o en la ventana de documento, seleccione el elemento AP cuyo índice z desea cambiar.

3. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), escriba un número en el cuadro de texto Índice Z.

    - Escriba un número superior para colocar el elemento AP en un nivel superior del orden de apilamiento.
    - Escriba un número inferior para colocar el elemento AP en un nivel inferior del orden de apilamiento.

Visualización y ocultación de elementos AP

Mientras trabaja con un documento, puede mostrar y ocultar elementos AP manualmente utilizando el panel Elementos AP para ver qué aspecto tendrá la página en distintas condiciones.

Nota: *al seleccionar un elemento AP, este se hace visible y aparece delante de los otros elementos AP.*

Cambio de la visibilidad de un elemento AP

1. Seleccione Ventana > Elementos AP para abrir el panel Elementos AP.

2. Haga clic en la columna con el icono de ojo correspondiente a un elemento AP para cambiar su visibilidad.

    - Si el ojo está abierto, significa que el elemento AP es visible.
    - Si está cerrado, el elemento AP es invisible.
    - Si no hay icono de ojo, generalmente el elemento AP hereda la visibilidad de su padre. (Cuando los elementos AP no están anidados, el padre es el cuerpo del documento, que siempre está visible.)

      Asimismo, el icono de ojo no aparece cuando no se especifica visibilidad (lo que se indica en el inspector de propiedades como visibilidad predeterminada).

Cambio de la visibilidad de todos los elementos AP a la vez

- En el panel Elementos AP (Ventana > Elementos AP), haga clic en el icono de ojo del encabezado que se encuentra en la parte superior de la columna.

  Nota: *este procedimiento puede establecer que todos los elementos AP estén visibles u ocultos, pero no que hereden esta propiedad.*

Cambio del tamaño de elementos AP

Puede cambiar el tamaño de un elemento AP individual o de múltiples elementos AP simultáneamente para asignarles la misma anchura y altura.

Si está activada la opción Evitar solapamientos, no podrá cambiar el tamaño de un elemento AP para que se superponga a otro.

Cambio del tamaño de un elemento AP

1. En la vista Diseño, seleccione un elemento AP.
2. Siga uno de estos procedimientos para cambiar el tamaño del elemento AP:
   - Puede cambiar el tamaño arrastrando uno de los manejadores de cambio de tamaño del elemento AP.
   - Para cambiar el tamaño píxel a píxel, mantenga pulsada la tecla Control (Windows) u Opción (Macintosh) mientras pulsa una tecla de flecha.

     Las teclas de flecha mueven los bordes derecho e inferior del elemento AP. Esta técnica no permite cambiar el tamaño utilizando los bordes superior e izquierdo.
   - Para cambiar el tamaño en el incremento de ajuste a la cuadrícula, mantenga pulsadas las teclas Mayús-Control (Windows) o Mayús-Opción (Macintosh) mientras pulsa una tecla de flecha.
   - En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), escriba los valores de anchura (An.) y altura (Al.).

     Al cambiar el tamaño de un elemento AP, se cambia su anchura y altura. Esta operación, sin embargo, no define qué cantidad de contenido del elemento AP queda visible. Puede definir la región visible dentro de un elemento AP en las preferencias.

Cambio del tamaño de varios elementos AP a la vez

1. En la vista Diseño, seleccione dos o más elementos AP.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Elija Modificar > Organizar > Asignar mismo ancho o Modificar > Organizar > Asignar mismo alto.

     Los primeros elementos AP seleccionados se ajustarán a la anchura o la altura del último elemento AP seleccionado.
   - En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), bajo Varios elementos CSS-P, introduzca los valores de anchura y altura.

     Estos valores se aplicarán a todos los elementos AP seleccionados.

Desplazamiento de elementos AP

Puede mover los elementos AP en la vista Diseño de forma muy similar a como se mueven los objetos en las aplicaciones gráficas más básicas.

Si está activada la opción Evitar solapamientos, no podrá mover un elemento AP para que se superponga a otro.

1. En la vista Diseño, seleccione uno o varios elementos AP.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Puede moverlos arrastrando el manejador de selección del último elemento AP

seleccionado (resaltado en negro).

- Para mover la capa píxel a píxel, utilice las teclas de flecha.

  Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras pulsa una tecla de flecha para mover el elemento AP en el incremento actual de ajuste a la cuadrícula.

Alineación de elementos AP

Utilice los comandos de alineación de elementos AP para alinear uno o varios elementos AP con el borde del último elemento AP seleccionado.

Cuando se alinean elementos AP, los elementos AP hijos que no están seleccionados pueden moverse si se selecciona y se mueve su elemento AP padre. Para evitarlo, no utilice elementos AP anidados.

1. En la vista Diseño, seleccione el elemento AP.
2. Elija Modificar > Organizar y seleccione una opción de alineación.

   Por ejemplo, si selecciona Superior, se moverán todos los elementos AP de modo que sus bordes superiores queden en la misma posición vertical que el borde superior del último elemento AP seleccionado (resaltado en negro).

Conversión de elementos AP en tablas

En lugar de utilizar tablas para crear el diseño, algunos diseñadores web prefieren trabajar con elementos AP. Dreamweaver le permite crear el diseño mediante elementos AP y, posteriormente (si lo desea), convertirlos en tablas. Por ejemplo, quizá necesite convertir los elementos AP en tablas si se precisa la compatibilidad con navegadores anteriores a la versión 4.0. No obstante, se desaconseja la conversión de elementos AP en tablas, ya que pueden dar como resultado tablas con un gran número de celdas vacías, por no hablar de la complejidad que adquiere el código. Si necesita un diseño de página que utilice tablas, lo más aconsejable es crear dicho diseño de página empleando las herramientas estándar de diseño de tablas disponibles en Dreamweaver.

Puede alternar la conversión entre elementos AP y tablas para ajustar y optimizar el diseño de la página. (Sin embargo, cuando convierta una tabla de nuevo en elementos AP, Dreamweaver convertirá la tabla en elementos AP Div, independientemente del tipo de elemento AP que hubiera en la página antes de la conversión en tablas.) No puede convertir una tabla o elemento AP concreto de una página, sino que deberá convertir los elementos AP en tablas y las tablas en AP Div en toda la página.

Nota: *no puede convertir los elementos AP en tablas ni las tablas en AP Div en un documento de plantilla o en un documento al que se haya aplicado una plantilla. Deberá crear su diseño en un documento sin plantilla y convertirlo antes de guardarlo como plantilla.*

Conversión entre elementos AP y tablas

Puede crear el diseño utilizando elementos AP y luego convertir los elementos AP en tablas para que el diseño pueda verse en los navegadores antiguos.

Antes de la conversión en tablas, asegúrese de que los elementos AP no se solapan. Asimismo, asegúrese de que está en Modo estándar (Ver > Modo de tabla > Modo estándar).

Conversión de elementos AP en una tabla

1. Seleccione Modificar > Convertir > AP Div en tabla.
2. Especifique cualquiera de las siguientes opciones y haga clic en Aceptar (Windows) o en OK (Mac OS):

Más preciso Crea una celda para cada elemento AP, junto con las celdas adicionales necesarias para conservar el espacio entre elementos AP.

Mínimo: Contraer celdas vacías Especifica que los bordes de los elementos AP deben alinearse si se sitúan a la distancia especificada en píxeles.

Cuando se selecciona esta opción, la tabla resultante tendrá menos filas y columnas vacías, pero puede no coincidir exactamente con su diseño.

Utilizar GIF transparentes Rellena la última fila de la tabla con GIF transparentes. De este modo se garantiza que la tabla aparezca con la misma anchura de columnas en todos los navegadores.

Cuando esta opción está activada, no se puede editar la tabla resultante arrastrando sus columnas. Cuando la opción está desactivada, la tabla resultante no contendrá GIF transparentes, pero el ancho de las columnas puede variar según el navegador.

Centrar en página Centra la tabla resultante en la página. Si esta opción está desactivada, la tabla comienza en el borde izquierdo de la página.

Conversión de tablas en AP DIV

1. Seleccione Modificar > Convertir > Tablas en AP Div
2. Especifique cualquiera de las siguientes opciones y haga clic en Aceptar (Windows) o en OK (Mac OS):

Evitar solapamiento de elementos AP Limita las posiciones de los elementos AP cuando se crean, se mueven y se cambia su tamaño para evitar que se solapen.

Mostrar panel Elementos AP Muestra el panel Elementos AP.

Mostrar cuadrícula y Ajustar a cuadrícula Permiten utilizar una cuadrícula para facilitar la colocación de los elementos AP.

Las tablas se convertirán en AP Div. Las celdas vacías no se convierten en elementos AP a menos que tengan colores de fondo.

Nota: *los elementos de la página que estaban situados fuera de las tablas también se colocarán en AP Div.*

Cómo evitar el solapamiento de elementos AP

Dado que las celdas de las tablas no se pueden solapar, Dreamweaver no puede crear una tabla a partir de elementos AP solapados. Si tiene previsto convertir los elementos AP de un documento en tablas, utilice la opción Evitar solapamiento a fin de limitar el movimiento y la ubicación de los elementos AP y evitar su solapamiento.

Cuando esté activada esta opción, no podrá crear elementos AP delante de otros elementos AP existentes, ni tampoco mover, cambiar el tamaño o anidar elementos AP en otros ya existentes. Si activa esta opción después de crear elementos AP solapados, arrastre cada elemento AP solapado para retirarlo de otros elementos AP. Dreamweaver no resuelve automáticamente los elementos AP solapados existentes en la página cuando se activa Evitar solapamiento de elementos AP.

Cuando esta opción y la de ajuste de posición están activadas, los elementos AP no se ajustarán a la cuadrícula si esto da lugar al solapamiento de dos elementos AP. Por el contrario, se ajustan al borde del elemento AP más próximo.

Nota: *algunas acciones le permiten solapar elementos AP aunque esté activada la opción Evitar solapamientos. Si inserta un elemento AP utilizando el menú Insertar, introduce números en el inspector de*

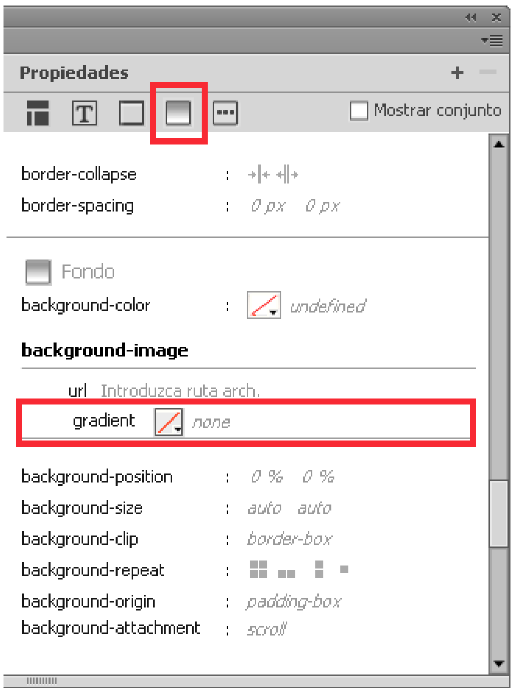
propiedades o cambia de posición los elementos AP editando el código HTML, puede provocar que los elementos AP se solapen o aniden mientras esta opción está activada. Si se produce solapamiento, arrastre los elementos AP de la vista Diseño para separarlos.

- En el panel Elementos AP (Ventana > Elementos AP), seleccione la opción Evitar solapamiento.
- En la ventana Documento, seleccione Modificar > Organizar > Evitar solapamientos de elementos AP.

Aplicación de degradados al fondo

Representar degradados en navegadores web
Intercambiar imágenes de fondo y degradados

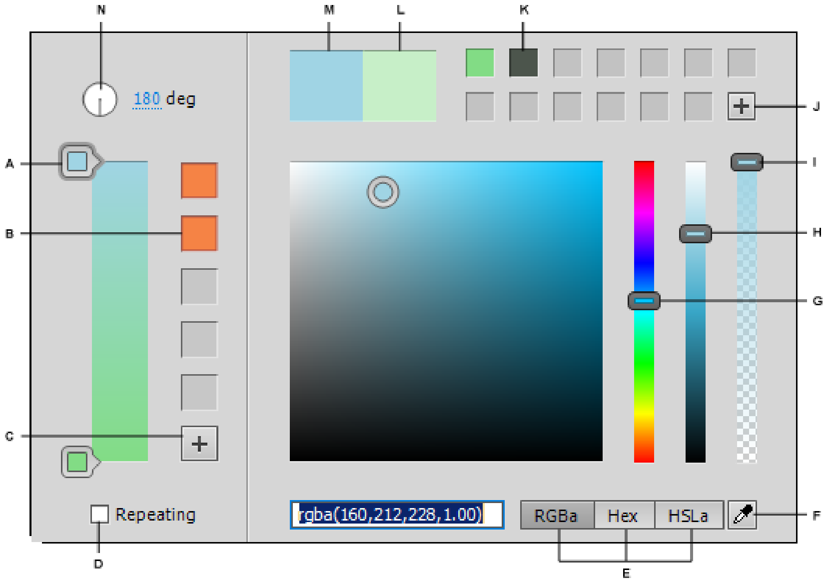
El panel Diseñador de CSS le permite aplicar degradados al fondo de sus sitios Web. La propiedad gradient (degradado) está disponible en la categoría de fondo.



Propiedad “gradient”

Haga clic en junto a la propiedad gradient para abrir el panel gradients (degradados). Este panel le permite:

- Elegir los colores de diferentes modelos de color (RGBa, Hexadecimal, o HSLa). A continuación, guarde las diferentes combinaciones de colores como muestras de color.
  - Para restablecer el color nuevo con el color original, haga clic en el color original (K).
  - Para cambiar el orden de las muestras, arrastre las muestras a la posición deseada.
  - Para eliminar una muestra de color, arrastre la muestra fuera del panel.
- Use para crear degradados complejos. Haga clic en cualquier lugar situado entre los niveles de color predeterminados para crear un nivel de color. Para eliminar un nivel de color, arrastre el nivel fuera del panel.
- Especifique el ángulo de degradado lineal.
- Para repetir el patrón, seleccione Repetir.
- Guarde los degradados personalizados como muestras.



Cuadro de diálogo de degradado

A. *Nivel de color* ***B.*** *Muestra de degradado* ***C.*** *Añadir muestras de degradado* ***D.*** *Repetición lineal* ***E.*** *Modelos de color* ***F.*** *Cuentagotas* ***G.*** *Regulador de color* ***H.*** *Regulador de luminosidad* ***I.*** *Regulador de opacidad* ***J.*** *Añadir muestra de color* ***K.*** *Muestra de color* ***L.*** *Color original* ***M.*** *Color seleccionado* ***N.*** *Ángulo de degradado lineal*

Nota: *La herramienta Cuentagotas está disponible en Dreamweaver 13.1 y posterior.*

Veamos el siguiente código:

```
background-image: linear-gradient(57deg,rgba(255,255,255,1.00) 0%,rgba(21,8,8,1.00) 46.63%,rgba(255,0,0,1.00) 100%)
```

- `57deg`: Indica el ángulo del degradado lineal
- `rgba(255, 255, 255, 1.00)`: Color para el primer nivel de color
- `0 %`: Indica el nivel de color

Nota: *Dreamweaver solo admite valores de niveles de color "%". Si utiliza otros valores, como px o em, Dreamweaver los leerá como "nada". Asimismo, Dreamweaver no admite colores CSS y, si especifica estos colores en el código, se leerán como "nada".*

Ir al principio

Representar degradados en navegadores web

Cuando utilice degradados como fondo, podrá configurar Dreamweaver para que represente los degradados correctamente en distintos navegadores Web. Dreamweaver añade al código los prefijos de proveedor adecuados que permiten a los navegadores Web mostrar los degradados correctamente.

Dreamweaver puede escribir los siguientes prefijos de proveedor junto con el formato w3c:

- Webkit
- Mozilla
- Opera
- Vista en vivo de Dreamweaver (formato Webkit antiguo)

De forma predeterminada, Dreamweaver escribe prefijos de proveedor para Webkit y la Vista en vivo de Dreamweaver. Puede elegir otros proveedores requeridos en el cuadro de diálogo Preferencias (Preferencias > Estilos CSS).

Nota: *En las sombras de Cuadro, siempre se generan prefijos Webkit y w3c independientemente de si los ha seleccionado en las Preferencias o no.*

Los cambios realizados en los degradados se reflejan también en la sintaxis específica del proveedor. Si abre un archivo existente que contiene

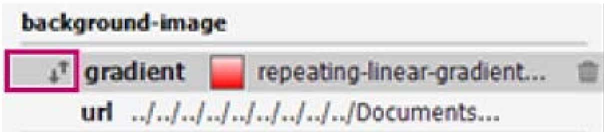
sintaxis específica de un proveedor en Dreamweaver CC, asegúrese de que elige los prefijos de proveedor requeridos en Preferencias. Esto es así porque, de manera predeterminada, Dreamweaver solo actualiza el código relacionado con Webkit y con la Vista en vivo de Dreamweaver al utilizar o cambiar los degradados. Por lo tanto, la sintaxis específica de proveedor existente en el código no se actualiza.

Ir al principio

Intercambiar imágenes de fondo y degradados

Puede cambiar el orden (en que aparecen en el código) de las imágenes y los degradados de fondo con un solo clic.

Haga clic en junto a la `url` o la propiedad `gradient` (degradado) en Diseñador de CSS.



Intercambiar fondo

Nota: *Dreamweaver CC contiene una implementación básica de la función de intercambio de fondo. Cuando haya varios valores o imágenes, el intercambio puede no funcionar de la forma esperada. Además, supongamos que dispone de una imagen y de una segunda imagen y que, a continuación, aplica un degradado al fondo. El intercambio del degradado origina el siguiente orden: degradado, segunda imagen, primera imagen.*

Efectos de transición de CSS3

Puede crear, modificar y eliminar transiciones CSS3 mediante el panel Transiciones CSS.

Para crear una transición CSS3, cree una clase de transición especificando los valores de las propiedades de transición del elemento. Si se selecciona un elemento antes de crear una clase de transición, la clase de transición se aplica de manera automática al elemento seleccionado.

Puede agregar el código CSS generado al documento actual o especificar un archivo CSS externo.

Ir a la parte superior

Creación y aplicación de un efecto de transición CSS3

1. (Opcional) Seleccione un elemento (párrafo, encabezado, etc.) al que desea aplicar la transición. Como alternativa, puede crear una transición y aplicarla después a un elemento.

2. Seleccione Ventana > Transiciones CSS.

3. Haga clic en ✚.

4. Cree una clase de transición mediante las opciones del cuadro de diálogo Nueva transición.

   Regla de destino Introduzca un nombre para el selector. El selector puede ser cualquier selector CSS, como, por ejemplo, una etiqueta, una regla, un ID o un selector de compuestos. Por ejemplo, si desea añadir los efectos de transición a todas las etiquetas `<hr>`, introduzca `hr`.

   Transición con Seleccione el estado al que desea aplicar la transición. Por ejemplo, si desea aplicar la transición cuando el ratón pase por encima del elemento, utilice la opción hover.

   Usar la misma transición para todas las propiedades Seleccione esta opción si desea especificar los mismos valores de Duración, Demora y Función de temporización para todas las propiedades CSS a las que desea aplicar transición.

   Usar una transición diferente para cada propiedad Seleccione esta opción si desea especificar valores diferentes de Duración, Demora y Función de temporización para cada una de las propiedades CSS a las que desea aplicar transición.

   Propiedad Haga clic en ✚ para añadir una propiedad CSS a la que aplicar transición.

   Duración Introduzca una duración en segundos (s) o en milisegundos (ms) para el efecto de transición.

   Demora El tiempo, en segundos o milisegundos, que debe transcurrir para que se inicie el efecto de transición.

   Función de temporización Seleccione un estilo de transición entre las opciones disponibles.

   Valor final El valor final para el efecto de transición. Por ejemplo, si desea que el tamaño de fuente aumente a 40 px al final del efecto de transición, especifique 40 px para la propiedad font-size.

   Seleccione dónde debe crearse la transición Para incrustar el estilo en el documento actual, seleccione Sólo este documento.

   Si desea crear una hoja de estilos externa para el código CSS3, seleccione Nuevo archivo de hoja de estilos.Al hacer clic en Crear transición, se le pedirá una ubicación para guardar el nuevo archivo CSS. Una vez creada la hoja de estilos, esta se añade al menú Seleccione dónde debe crearse la transición.

Ir a la parte superior

Edición de efectos de transición de CSS3

1. En el Transiciones CSS, seleccione el efecto de transición que desea editar.
2. Haga clic en .
3. Utilice el cuadro de diálogo Editar transición para cambiar los valores introducidos previamente para la transición.

Ir a la parte superior

Desactivación de la forma abreviada de CSS para las transiciones

1. Seleccione Edición > Preferencias.
2. Seleccione Estilos CSS.
3. En Usar forma abreviada para, anule la selección de Transición.

Palabras clave: novedades, dreamweaver, HTML5, CSS, transiciones, aplicación web, paquete web, efectos, CSS3, diseño de cuadrícula fluida, Phonegap, nuevas funciones, jquery, business catalyst, fuentes web, mejoras de ftp, optimización de PSD, dreamweaver cs6

Utilización de hojas de estilos de muestra de Dreamweaver

Dreamweaver dispone de hojas de estilos de muestra que pueden aplicarse a las páginas o que se pueden utilizar como puntos de partida para desarrollar estilos propios.

1. Abra el panel Estilos CSS siguiendo uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Ventana > Estilos CSS.
   - Presione Mayús+F11.
2. En el panel Estilos CSS, haga clic en el botón Adjuntar hoja de estilos externa. (Se encuentra en la esquina inferior derecha del panel.)
3. En el cuadro de diálogo Adjuntar hoja de estilos externa, haga clic en Hojas de estilos de muestra.
4. En el cuadro de diálogo Hojas de estilos de muestra, seleccione una hoja de estilos en el cuadro de lista.

   Al seleccionar las hojas de estilos del cuadro de lista, el panel Vista previa mostrará el formato de texto y de color de la hoja de estilos seleccionada.
5. Haga clic en el botón Vista previa para aplicar la hoja de estilos y verificar que se aplican los estilos que desea en la página actual.

   Si los estilos aplicados no tienen el efecto que esperaba, seleccione otra hoja de estilos de la lista y haga clic en el botón Vista previa para aplicar dichos estilos.
6. De forma predeterminada, Dreamweaver guarda la hoja de estilos en una carpeta denominada CSS justo debajo de la raíz del sitio definido para la página. Si esa carpeta no existe, Dreamweaver la creará. Para guardar el archivo en otra ubicación, haga clic en Examinar y busque otra carpeta.
7. Cuando encuentre una hoja de estilos cuyas reglas de formato coincidan con sus criterios de diseño, haga clic en Aceptar.

Panel Estilos CSS

El panel Estilos CSS permite supervisar las reglas y propiedades CSS que afectan al elemento de página seleccionado (modo Actual) o todas las reglas y propiedades que afectan al documento (modo Todo). Un botón situado en la parte superior del panel permite cambiar entre estos dos modos. El panel Estilos CSS también le permite modificar propiedades CSS tanto en modo Todo como en modo Actual.

Volver al principio

El panel Estilos CSS en modo Actual

En modo Actual, el panel Estilos CSS muestra tres secciones: un panel denominado Resumen de la selección que muestra las propiedades de CSS de la selección actual del documento, un panel denominado Reglas que muestra la ubicación de las propiedades seleccionadas (o una cascada de reglas para la etiqueta seleccionada, en función de la selección) y un panel denominado Propiedades que permite editar las propiedades CSS de la regla aplicada a la selección.



Puede cambiar el tamaño de los paneles arrastrando los bordes que los separan, y el tamaño de las columnas arrastrando las líneas de división.

El panel Resumen de la selección muestra un resumen de propiedades CSS y sus valores para el elemento seleccionado en el documento activo. El resumen muestra las propiedades de todas las reglas que afectan directamente a la selección. Sólo se muestran las propiedades establecidas.

Por ejemplo, las siguientes reglas crean un estilo de clase y un estilo de etiqueta (en este caso de párrafo):

```
.foo{
color: green;
font-family: 'Arial';
}
p{
font-family: 'serif';
font-size: 12px;
}
```

Al seleccionar texto de un párrafo con el estilo de clase .foo en la ventana de documento, el panel Resumen de la selección muestra las propiedades correspondientes para ambas reglas, dado que ambas afectan a la selección. En este caso, el panel Resumen de la selección mostraría las propiedades siguientes:

```
font-size: 12px
font-family: 'Arial'
color: green
```

El panel Resumen de la selección organiza las propiedades por orden creciente de especificidad. En el ejemplo anterior, el estilo de etiqueta define el tamaño de fuente y el estilo de clase define la familia de fuentes y el color. (La familia de fuentes definida por el estilo de clase tiene prioridad sobre la familia de fuentes definida por el estilo de etiqueta porque los selectores de clase son más específicos que los selectores de etiquetas. Para más información sobre la especificidad de CSS, consulte www.w3.org/TR/CSS2/cascade.html.)

El panel Reglas muestra dos vistas distintas (vista Acerca de o vista Reglas) en función de la selección realizada. En la vista Acerca de (la vista predeterminada), el panel muestra el nombre de la regla que define la propiedad CSS seleccionada y la ubicación del archivo que contiene la regla. En la vista Reglas, el panel muestra una cascada o jerarquía de reglas que afectan, directa o indirectamente, a la selección actual. (La etiqueta a la que se aplica la regla directamente aparece en la columna de la derecha.) Puede cambiarse entre las dos vistas haciendo clic en los botones Mostrar información y Mostrar reglas en cascada en la esquina superior derecha del panel Reglas.

Al seleccionar una propiedad del panel Resumen de la selección, todas las propiedades de la regla de definición aparecen en el panel Propiedades. (La regla de definición también se selecciona en el panel Reglas si la vista Reglas está activada.) Por ejemplo, si tiene una regla denominada .maintext que define una familia de fuentes, un tamaño de fuente y un color, la selección de cualquiera de las propiedades del panel Resumen de la selección mostrará todas las propiedades definidas por la regla .maintext en el panel Propiedades, así como la regla .maintext seleccionada en el panel Reglas. (Además, la selección de cualquier regla del panel Reglas muestra las propiedades de dicha regla en el panel Propiedades.) Posteriormente podrá utilizar el panel Propiedades para modificar rápidamente la CSS tanto si está incrustada en el documento actual como si está vinculada a través de una hoja de estilos adjunta. De manera predeterminada, el panel Propiedades sólo muestra las propiedades que ya se han establecido y las ordena por orden alfabético.

Puede optar por mostrar el panel Propiedades en otras dos vistas. La vista de categoría muestra las propiedades agrupadas en categorías, como Fuente, Fondo, Bloque, Borde, etc., con las propiedades situadas en la parte superior de cada categoría y mostradas en texto azul. La vista de lista muestra una lista alfabética de todas las propiedades y también sitúa las propiedades establecidas en la parte superior con texto azul. Para cambiar entre estas vistas, haga clic en los botones Mostrar vista de categoría, Mostrar vista de lista o Mostrar sólo las propiedades establecidas, situados en la parte inferior izquierda del panel Propiedades.

En todas las vistas, las propiedades establecidas aparecen en color azul; las propiedades que no son pertinentes para la selección aparecen tachadas con una línea de color rojo. Al pasar el cursor por encima de una regla que no es importante aparecerá un mensaje donde se indicará el motivo por el cual dicha regla no tiene importancia. Normalmente las propiedades son irrelevantes porque se anulan o porque no son propiedades que se han heredado.

Todos los cambios que realice en el panel Propiedades se aplicarán de forma inmediata; de este modo, puede previsualizar el trabajo a medida que lo vaya llevando a cabo.

Volver al principio

El panel Estilos CSS en modo Todo

En modo Todo, el panel Estilos CSS muestra tres secciones: un panel Todas las reglas arriba y un panel Propiedades abajo. El panel Todas las reglas muestra una lista de reglas definidas en el documento actual, así como las reglas definidas en las hojas de estilo adjuntas al documento actual. El panel Propiedades le permite editar propiedades CSS para cualquier regla seleccionada en el panel Todas las reglas.



Puede cambiar el tamaño de cada panel arrastrando el borde que los separa y el tamaño de las columnas de propiedades arrastrando sus líneas

de división.

Al seleccionar una regla del panel Todas las reglas, aparecen todas las propiedades que se definen en dicha regla en el panel Propiedades. Posteriormente podrá utilizar el panel Propiedades para modificar rápidamente la CSS tanto si está incrustada en el documento actual como si está vinculada a través de una hoja de estilos adjunta. De manera predeterminada, el panel Propiedades sólo muestra las propiedades que se han establecido anteriormente y las ordena por orden alfabético.

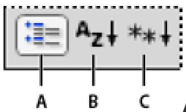
Puede optar por mostrar las propiedades en otras dos vistas. La vista de categoría muestra las propiedades agrupadas en categorías, como Fuente, Fondo, Bloque, Borde, etc., con las propiedades situadas en la parte superior de cada categoría. La vista de lista muestra una lista alfabética de todas las propiedades y también sitúa las propiedades establecidas en la parte superior. Para cambiar entre estas vistas, haga clic en los botones Mostrar vista de categoría, Mostrar vista de lista o Mostrar sólo las propiedades establecidas, situados en la parte inferior izquierda del panel Propiedades. En todas las vistas, las propiedades establecidas se muestran en color azul.

Todos los cambios que realice en el panel Propiedades se aplicarán de forma inmediata; de este modo, puede previsualizar el trabajo a medida que lo vaya llevando a cabo.

Volver al principio

Botones y vistas del panel Estilos CSS

En ambos modos, Todo y Actual, el panel Estilos CSS contiene tres botones que permiten modificar la vista del panel Propiedades (el panel inferior):



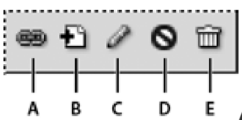
A. Vista de categoría **B.** Vista de lista **C.** Vista de las propiedades establecidas

Vista de categoría Divide las propiedades CSS compatibles con Dreamweaver en ocho categorías: fuente, fondo, bloque, borde, cuadro, lista, posición y extensiones. Las propiedades de cada categoría se encuentran en una lista que se puede expandir o contraer haciendo clic en el botón con el signo más (+) que aparece al lado del nombre de la categoría. Las propiedades aparecen (en color azul) en la parte superior de la lista.

Vista de lista Muestra todas las propiedades CSS compatibles con Dreamweaver por orden alfabético. Las propiedades aparecen (en color azul) en la parte superior de la lista.

Vista de las propiedades establecidas Sólo muestra las propiedades que se han establecido. La vista de propiedades establecidas es la vista predeterminada.

En ambos modos, Todo y Actual, el panel Estilos CSS también contiene los siguientes botones:



A. Adjuntar hoja de estilos **B.** Nueva regla CSS **C.** Editar estilo **D.** Deshabilitar/Activar propiedad CSS **E.** Eliminar regla CSS

Adjuntar hoja de estilos Abre el cuadro de diálogo Vincular hoja de estilos externa. Seleccione una hoja de estilos externa para adjuntar o para importar al documento actual.

Nueva regla CSS Abre un cuadro de diálogo en el que es posible seleccionar el tipo de estilo que va a crear (por ejemplo, para crear un estilo de clase, redefinir una etiqueta HTML o definir un selector CSS).

Editar estilo Abre un cuadro de diálogo en el que es posible editar los estilos del documento actual o de una hoja de estilos externa.

Eliminar regla CSS Elimina el estilo o la propiedad seleccionada del panel Estilos CSS, así como el formato de cualquier elemento al que se haya aplicado. (Sin embargo, no elimina las propiedades de clase o ID a las que hace referencia dicho estilo.) El botón Eliminar regla CSS también permite anular la asociación (o “desvincular”) una hoja de estilos CSS adjunta.

Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el panel Estilos CSS para abrir un menú contextual de opciones de trabajo con comandos de la hoja de estilos CSS.

Volver al principio

Apertura del panel Estilos CSS

El panel Estilos CSS le permite ver, crear, editar y quitar estilos CSS, además de adjuntar hojas de estilos externas a los documentos.

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Ventana > Estilos CSS.
- Presione Mayús+F11.
- Haga clic en el botón CSS del inspector de propiedades.

Contenido de página y activos

Definición de las propiedades de la página

Para cada página que cree en Dreamweaver, puede especificar las propiedades de diseño y formato mediante el cuadro de diálogo Propiedades de la página (Modificar > Propiedades de la página). El cuadro de diálogo Propiedades de la página permite especificar la familia y el tamaño de fuente predeterminados, el color de fondo, los márgenes, los estilos de los vínculos y otros muchos aspectos relacionados con el diseño de páginas. Puede asignar nuevas propiedades de página a cada página que cree, así como modificar las propiedades de las páginas existentes. Los cambios que realice en el cuadro de diálogo Propiedades de la página afectarán a toda la página.

Dreamweaver le ofrece dos métodos para la modificación de propiedades de página: CSS o HTML. Adobe recomienda utilizar CSS para definir los fondos y modificar las propiedades de la página.

Nota: *Las propiedades de página que elija sólo se aplican al documento actual. Si una página utiliza una hoja de estilos CSS externa, Dreamweaver no sobrescribe las etiquetas definidas en la hoja de estilos, ya que esto afecta al resto de las páginas que utilizan dicha hoja de estilos.*

Ir a la parte superior

Definición de las propiedades CSS de fuente de la página, color de fondo e imagen de fondo

Utilice el cuadro de diálogo Propiedades de la página para especificar diversas opciones básicas de diseño de las páginas Web, incluida la fuente, el color de fondo y la imagen de fondo.

1. Seleccione Modificar > Propiedades de la página o haga clic en el botón Propiedades de la página del inspector de propiedades de texto.
2. Seleccione la categoría Apariencia (CSS) y establezca las opciones.

   Fuente de página Especifica la familia de fuentes predeterminada que se debe utilizar en las páginas Web. Dreamweaver utiliza la familia de fuentes que el usuario especifique, a menos que se defina de forma concreta otro tipo de fuente para un elemento de texto.

   Tamaño Especifica el tamaño de fuente predeterminado que se debe utilizar en las páginas Web. Dreamweaver utiliza el tamaño de fuente que el usuario especifique, a menos que se establezca otra fuente para un elemento de texto.

   Color del texto Especifica el color predeterminado con el que se presentan las fuentes.

   Background-color Define un color de fondo para la página. Haga clic en el cuadro de color de fondo y seleccione un color en el selector de color.

   Background-image Define una imagen para el fondo. Haga clic en el botón Examinar y localice y seleccione la imagen. Como alternativa, introduzca la ruta de acceso a la imagen de fondo en el cuadro Imagen de fondo.

   Dreamweaver dispone la imagen de fondo en mosaico (la repite) si esta no ocupa toda la ventana, del mismo modo que lo hacen los navegadores. (Para evitar que se forme un mosaico con la imagen de fondo, utilice hojas de estilo en cascada (CSS) para desactivar la formación de mosaicos con la imagen.)

   Repetir Especifica el modo en que se visualizará la imagen de fondo en la página:

   - Seleccione la opción No repetir para visualizar la imagen de fondo una sola vez.
   - Seleccione la opción Repetir para repetir o mostrar la imagen en mosaico horizontal o vertical.
   - Seleccione la opción Repetir x para mostrar la imagen en mosaico horizontal.
   - Seleccione la opción Repetir y para mostrar la imagen en mosaico vertical.

   Margen izquierdo y Margen derecho Especifican el tamaño de los márgenes de la página a la izquierda y a la derecha.

   Margen superior y Margen inferior Especifican el tamaño de los márgenes superior e inferior de la página.

Ir a la parte superior

Definición de las propiedades de la página HTML

La configuración de propiedades en esta categoría del cuadro de diálogo Propiedades de la página da como resultado una página con formato HTML en lugar de CSS.

1. Seleccione Modificar > Propiedades de la página o haga clic en el botón Propiedades de la página del inspector de propiedades de texto.
2. Seleccione la categoría Apariencia (HTML) y establezca las opciones.

   Background-image Define una imagen para el fondo. Haga clic en el botón Examinar y localice y seleccione la imagen. Como alternativa, introduzca la ruta de acceso a la imagen de fondo en el cuadro Imagen de fondo.

   Dreamweaver dispone la imagen de fondo en mosaico (la repite) si esta no ocupa toda la ventana, del mismo modo que lo hacen los navegadores. (Para evitar que se forme un mosaico con la imagen de fondo, utilice hojas de estilo en cascada (CSS) para desactivar la formación de mosaicos con la imagen.)

   Fondo Define un color de fondo para la página. Haga clic en el cuadro de color de fondo y seleccione un color en el selector de color.

   Texto Especifica el color predeterminado con el que se presentan las fuentes.

   Vínculo Especifica el color que se va a aplicar al texto de un vínculo.

   Vínculos visitados Especifica el color que se va a aplicar a los vínculos visitados.

   Vínculos activos Especifica el color que se debe aplicar cuando un ratón (o puntero) hace clic en un vínculo.

   Margen izquierdo y Margen derecho Especifican el tamaño de los márgenes de la página a la izquierda y a la derecha.

   Margen superior y Margen inferior Especifican el tamaño de los márgenes superior e inferior de la página.

Definición de propiedades de vínculo CSS para toda una página

Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Puede especificar fuentes, tamaños de fuente, colores y otros elementos para los vínculos. De manera predeterminada, Dreamweaver crea reglas CSS para los vínculos y las aplica a los vínculos que utiliza en la página. (Las reglas se incrustan en la sección `head` de la página.)

Nota: *Si desea personalizar vínculos individuales en una página, es necesario volver a crear reglas CSS individuales y, a continuación, aplicarlas a los vínculos por separado.*

1. Seleccione Modificar > Propiedades de la página o haga clic en el botón Propiedades de la página del inspector de propiedades de texto.
2. Seleccione la categoría Vínculos (CSS) y establezca las opciones.

Fuente de vínculo Especifica la familia de fuentes predeterminada que se va a utilizar para el texto del vínculo. De forma predeterminada, Dreamweaver utiliza la familia de fuentes especificada para toda la página a menos que especifique otra fuente.

Tamaño Especifica el tamaño de fuente predeterminado que se va a utilizar para el texto del vínculo.

Color de vínculo Especifica el color que se va a aplicar al texto de un vínculo.

Vínculos visitados Especifica el color que se va a aplicar a los vínculos visitados.

Vínculos de sustitución Especifica el color que se debe aplicar cuando un ratón (o puntero) se sitúa encima de un vínculo.

Vínculos activos Especifica el color que se debe aplicar cuando un ratón (o puntero) hace clic en un vínculo.

Estilo subrayado Especifica el estilo subrayado que se debe aplicar a los vínculos. Si la página ya tiene un estilo subrayado para el vínculo definido (a partir de una hoja de estilos externa CSS, por ejemplo), el menú Estilo subrayado toma los valores predeterminados de una opción que no presenta modificaciones. Esta opción le avisa de un estilo de vínculo que se ha definido. Si modifica el estilo subrayado del vínculo mediante el cuadro de diálogo Propiedades de la página, Dreamweaver cambiará la definición del vínculo anterior.

Definición de propiedades de encabezado CSS para toda una página

Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Puede especificar fuentes, tamaños de fuente y colores para los encabezados de página. De manera predeterminada, Dreamweaver crea reglas CSS para los encabezados y las aplica a los encabezados que utiliza en la página. (Las reglas se incrustan en la sección head de la página.)

Los encabezados pueden seleccionarse en el inspector de propiedades de HTML.

1. Seleccione Modificar > Propiedades de la página o haga clic en el botón Propiedades de la página del inspector de propiedades de texto.
2. Seleccione la categoría Encabezados (CSS) y establezca las opciones.

Fuente de encabezado Especifica la familia de fuentes predeterminada que se va a utilizar para los encabezados. Dreamweaver utilizará la familia de fuentes que el usuario especifique, a menos que se defina de forma concreta otro tipo de fuente para un elemento de texto.

Encabezado 1 a Encabezado 6 Especifican el color y tamaño de la fuente que debe utilizarse para un máximo de seis niveles de etiquetas de encabezado.

Definición de las propiedades de título y codificación de una página

Las opciones de Propiedades de la página de Título/Codificación permiten especificar el tipo de codificación del documento específico para el idioma utilizado al crear las páginas Web, así como especificar el Formulario de normas Unicode que debe utilizarse con dicho tipo de codificación.

1. Seleccione Modificar > Propiedades de la página o haga clic en el botón Propiedades de la página del inspector de propiedades de texto.
2. Seleccione la categoría Título/Codificación y establezca las opciones.

   Título Especifica el título de la página que aparece en la barra de título de la ventana de documento y la ventana de la mayoría de los navegadores.

   Tipo de documento (DTD) Especifica la definición de un tipo de documento. Por ejemplo, puede hacer que un documento HTML sea compatible con XHTML seleccionando XHTML 1.0 de transición o XHTML 1.0 estricto del menú emergente.

   Codificación Especifica la codificación empleada para los caracteres del documento.

   Si selecciona Unicode (UTF-8) como codificación del documento, no será necesaria la codificación de entidades, ya que la codificación UTF-8 puede representar todos los caracteres. Si selecciona cualquier otra codificación del documento, es posible que sea necesario recurrir a la codificación de entidades para poder representar determinados caracteres. Para más información sobre las entidades de caracteres, consulte www.w3.org/TR/REC-html40/sgml/entities.html.

   Volver a cargar Permite convertir el documento existente o volver a abrirlo con la nueva codificación.

   Formulario de normas Unicode Sólo está activado si selecciona UTF-8 como codificación del documento. Existen cuatro formularios de normas Unicode. El más importante es el formulario de normalización C porque es el formulario más utilizado en el modelo de caracteres para la Web. Adobe ofrece los otros tres formularios de normas Unicode con el fin de proporcionar el conjunto completo.

   En Unicode, algunos caracteres son visualmente son iguales pero que pueden almacenarse en el documento de diferentes formas. Por ejemplo, “ë” (e con diéresis) puede representarse como un carácter sencillo, “e con diéresis”, o como dos caracteres, “la e latina normal” + “diéresis de combinación”. Un carácter Unicode de combinación es aquél que se utiliza con el carácter anterior, por lo que la diéresis aparecerá sobre la “e latina”. Ambas formas dan como resultado la misma tipografía visual, pero se almacenan en el archivo de forma diferente.

   Normalización es el proceso mediante el cual se verifica que todos los caracteres que se pueden guardar de formas diferentes se guardan de la misma forma. Es decir, que todos los caracteres “ë” de un documento se guarden como “e con diéresis” sencilla o como “e” + “diéresis de combinación” y no de ambas formas en un documento.

   Para más información sobre las normas de Unicode y los formularios específicos que pueden utilizarse, consulte el sitio Web de Unicode en www.unicode.org/reports/tr15.

   Incluir firma Unicode (BOM) Permite incluir en el documento una marca de orden de bytes (BOM, en sus siglas en inglés). Una BOM está formada por entre 2 y 4 bytes situados al comienzo de un archivo de texto que identifican a un archivo como Unicode y, en este caso, el orden de los bytes siguientes. Dado que UTF-8 carece de orden de bytes, la adición de una BOM UTF-8 es opcional. Es obligatoria en el caso de UTF-16 y UTF-32.

Uso de una imagen de rastreo para diseñar una página

Puede insertar un archivo de imagen para utilizarlo como guía al diseñar la página. La imagen se muestra como una imagen de fondo sobre la que puede diseñar su página.

1. Seleccione Modificar > Propiedades de la página o haga clic en el botón Propiedades de la página del inspector de propiedades de texto.
2. Seleccione la categoría Imagen de rastreo y establezca las opciones.

   Imagen de rastreo Especifica una imagen que se va a emplear como guía para copiar un diseño. Esta imagen sólo sirve como referencia, ya que no aparece cuando el documento se muestra en un navegador.

   Transparencia Determina la opacidad de la imagen de rastreo, desde completamente transparente hasta completamente opaca.

Aspectos básicos de la codificación del documento

La codificación del documento especifica la codificación empleada para los caracteres del documento. La codificación del documento se almacena en una etiqueta meta en el área de encabezado del documento. Indica al navegador y a Dreamweaver cómo se debe descodificar el documento y qué fuentes se deben utilizar para mostrar el texto descodificado.

Por ejemplo, si especifica Occidental Europeo (Latin), se insertará esta etiqueta meta:

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">.

Dreamweaver mostrará el documento utilizando las fuentes que haya especificado en las preferencias de fuentes para la codificación Occidental Europeo (Latin1). Los navegadores mostrarán el documento utilizando las fuentes que los usuarios de estos programas hayan especificado para la codificación Occidental Europeo (Latin1).

Si especifica Japonés (Shift JIS), se insertará esta etiqueta meta:

<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=Shift_JIS">.

Dreamweaver mostrará el documento utilizando las fuentes que haya especificado para la codificación en japonés. Los navegadores mostrarán el documento utilizando las fuentes que los usuarios de estos programas hayan especificado para las codificaciones japonesas.

Puede cambiar la codificación de documento de una página y cambiar la codificación predeterminada que Dreamweaver utiliza para crear documentos nuevos, incluidas las fuentes utilizadas para mostrar cada codificación.

Más temas de ayuda

[imprimir]Configuración del tipo de documento y la codificación predeterminados

Selección y visualización de elementos de la ventana de documento

Para seleccionar un elemento de la vista Diseño de la ventana de documento, haga clic en el elemento. Si un elemento es invisible, tendrá que convertirlo en visible para poder seleccionarlo.

Algunos códigos HTML no tienen representación visible en los navegadores. Por ejemplo, las etiquetas comment no aparecen en los navegadores. No obstante, mientras crea una página, puede resultar útil poder seleccionar este tipo de elementos invisibles, editarlos, moverlos o borrarlos.

Dreamweaver permite especificar si debe mostrar iconos que marquen la ubicación de los elementos invisibles en la vista Diseño de la ventana de documento. Para indicar los marcadores de elementos que deben aparecer, puede definir opciones en las preferencias de Elementos invisibles. Por ejemplo, puede especificar que sean visibles los anclajes con nombre, pero no los saltos de línea.

Puede crear determinados elementos invisibles (como comentarios y anclajes con nombre) utilizando los botones de la categoría Común del panel Insertar. Después podrá modificar estos elementos utilizando el inspector de propiedades.

Volver al principio

Selección de elementos

- Para seleccionar un elemento visible de la ventana de documento, haga clic en el elemento o arrastre el puntero hasta el elemento.
- Para seleccionar un elemento invisible, seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles (si no está seleccionado) y haga clic en el marcador del elemento en la ventana de documento.

  Algunos objetos aparecen en un lugar de la página distinto a aquél en el que se ha insertado el código. Por ejemplo, en la vista Diseño, un elemento con posición absoluta (elemento PA) puede situarse en cualquier lugar de la página, pero en la vista Código, la definición del elemento PA debe establecerse en un lugar fijo. Cuando los elementos invisibles se encuentran visibles, Dreamweaver muestra marcadores en la ventana de documento para indicar la posición del código correspondiente a los elementos invisibles. Al seleccionar un marcador, se selecciona el elemento completo; por ejemplo, al seleccionar el marcador de un elemento PA, se selecciona el elemento PA completo.
- Para seleccionar una etiqueta completa (incluido su contenido, si lo hay), haga clic en una etiqueta del selector de etiquetas, situado en la parte inferior izquierda de la ventana de documento. (El selector de etiquetas aparece tanto en la vista Diseño como en la vista Código.) El selector de etiquetas siempre muestra las etiquetas que rodean a la selección actual o al punto de inserción. La etiqueta situada más a la izquierda es la etiqueta más externa que contiene la selección actual o el punto de inserción. La siguiente etiqueta está contenida en la etiqueta más externa, y así sucesivamente; la etiqueta situada más a la derecha es la etiqueta más interna que contiene la selección actual o el punto de inserción.

  En el siguiente ejemplo, el punto de inserción se sitúa en una etiqueta de párrafo, <p>. Para seleccionar la tabla que contiene el párrafo que desea seleccionar, seleccione la etiqueta <table> situada a la izquierda de la etiqueta <p>.

Volver al principio

Visualización del código HTML asociado al texto u objeto seleccionado

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- En la barra de herramientas Documento, haga clic en el botón Mostrar vista de Código.
- Seleccione Ver > Código.
- En la barra de herramientas Documento, haga clic en el botón Mostrar vistas de Código y Diseño.
- Seleccione Ver > Código y diseño.
- Seleccione Ventana > Inspector de código.

  Cuando seleccione un elemento en el editor de código (la vista Código o el inspector de código), normalmente también se seleccionará en la ventana de documento. Es posible que tenga que sincronizar las dos vistas antes de que aparezca la selección.

Volver al principio

Visualización u ocultación de iconos de marcadores para elementos invisibles

❖ Seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.
Nota: Al mostrar elementos invisibles, el diseño de la página puede cambiar ligeramente, ya que se desplazarán otros elementos unos pocos píxeles; de manera que, para lograr un diseño preciso, oculte los elementos invisibles.

Volver al principio

Configuración de preferencias de Elementos invisibles

Utilice las preferencias de Elementos invisibles para seleccionar qué tipos de elementos estarán visibles al seleccionar Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y haga clic en Elementos invisibles.
2. Seleccione qué elementos deben hacerse visibles y, a continuación, haga clic en Aceptar.
   Nota: Una marca de verificación junto al nombre del elemento en el cuadro de diálogo indica que ese elemento se encontrará visible cuando seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.
   Anclajes con nombre Muestra un icono que marca la ubicación de cada anclaje con nombre (a name ="") en el documento.

   Scripts Muestra un icono que marca la ubicación del código JavaScript o VBScript en el cuerpo del documento. Seleccione el icono para editar el script en el inspector de propiedades o para vincularlo a un archivo externo de script.

   Comentarios Muestra un icono que marca la ubicación de los comentarios HTML. Seleccione el icono para ver el comentario en el inspector de propiedades.

   Saltos de línea Muestra un icono que marca la ubicación de cada salto de línea (BR). Esta opción está desactivada de forma predeterminada.

   Mapas de imágenes de la parte cliente Muestra un icono que marca en el documento la ubicación de cada mapa de imagen de la parte del cliente.

   Estilos incrustados Muestra un icono que indica la ubicación de los estilos CSS incrustados en la sección body (el cuerpo) del documento. Si los estilos CSS están colocados en la sección Head del documento, no aparecerán en la ventana de documento.

   Campos ocultos de formulario Muestra un icono que marca la ubicación de campos de formulario que tienen el atributo type (tipo) definido como "hidden" (oculto).

   Delimitador de formulario Muestra un borde alrededor de un formulario para indicar dónde puede insertar elementos de formulario. El borde muestra el alcance de la etiqueta form, de manera que todos los elementos de formulario situados dentro de dicho borde estén correctamente encerrados entre etiquetas form.

   Anclajes para elementos PA Muestra un icono que marca la ubicación del código que define un elemento PA. El elemento PA puede encontrarse en cualquier lugar de la página. (Los elementos PA no son elementos invisibles; tan sólo el código que define al elemento PA es invisible.) Seleccione el icono para seleccionar el elemento PA; podrá ver el contenido del elemento PA incluso en el caso de que el elemento PA esté marcado como oculto.

   Anclaje para elementos alineados Muestra un icono que indica la ubicación del código HTML para elementos que aceptan el atributo align. Estos elementos pueden ser imágenes, tablas, objetos ActiveX, plug-ins y applets. En algunos casos, el código del elemento puede estar separado del objeto visible.

   Etiquetas de formato de servidor visuales Muestra la ubicación de las etiquetas de formato de servidor (como las etiquetas Active Server Pages o ColdFusion) cuyo contenido no se puede ver en la ventana de documento. Estas etiquetas normalmente generan etiquetas HTML cuando las procesa un servidor. Por ejemplo, una etiqueta <CFGRAPH> genera una tabla HTML cuando la procesa un servidor ColdFusion. Dreamweaver representa la etiqueta con un elemento invisible de ColdFusion, ya que Dreamweaver no puede determinar el resultado dinámico final de la página.

   Etiquetas de formato de servidor no visuales Muestra la ubicación de las etiquetas de formato de servidor (como las etiquetas Active Server Pages o ColdFusion) cuyo contenido no se puede ver en la ventana de documento. Estas etiquetas normalmente son etiquetas de configuración, de procesamiento o lógicas (por ejemplo, <CFSET>, <CFWDDX>, y <CFXML>) que no generan etiquetas HTML.

   CSS Display: Ninguno Muestra un icono que indica la posición del contenido oculto por la propiedad display:none en la hoja de estilos vinculada o incrustada.

   Mostrar texto dinámico como Muestra el texto dinámico de la página en el formato {Recordset:Field} de forma predeterminada. Si la longitud de estos valores es suficiente para distorsionar el formato de página, puede cambiar la visualización a {}.

   Server-Side Includes Muestra el contenido real de cada archivo server-side include.

Más temas de ayuda

Colores

Volver al principio

Colores compatibles con la Web

En HTML, los colores se expresan en forma de valores hexadecimales (por ejemplo, #FF0000) o con nombres (red). Un color seguro para la Web es aquél que se muestra de la misma forma en Safari y en Microsoft Internet Explorer, tanto en Windows como en Macintosh, con un modo de 256 colores. Suele decirse que existen 216 colores comunes y que cualquier valor hexadecimal que combine los pares 00, 33, 66, 99, CC o FF (valores RGB 0, 51, 102, 153, 204 y 255, respectivamente) representa a un color seguro para la Web.

Al realizar pruebas, sin embargo, se descubre que hay sólo 212 colores seguros para la Web, y no 216, ya que Internet Explorer en Windows no muestra correctamente los colores #0033FF (0,51,255), #3300FF (51,0,255), #00FF33 (0,255,51) y #33FF00 (51,255,0).

Cuando aparecieron los primeros navegadores Web, la mayor parte de los equipos mostraban únicamente 265 colores (8 bits por canal, bpc). Actualmente, la mayoría de los equipos muestran miles o millones de colores (16 y 32 bpc), por lo que queda mucho menos justificado el uso de la paleta de colores válidos para los navegadores si desarrolla el sitio para usuarios que disponen de equipos actualizados.

Un motivo para utilizar la paleta de colores aptos para la Web es el desarrollo orientado a los dispositivos Web alternativos, como los PDA y las pantallas de los teléfonos móviles. Muchos de estos dispositivos ofrecen pantallas en blanco y negro (1 bpc) o de 256 colores (8 bpc) solamente.

Las paletas Cubos de color (predeterminado) y Tono continuo en Dreamweaver utilizan la paleta de 216 colores seguros para la Web; al seleccionar un color de estas paletas, se muestra el valor hexadecimal del color.

Para seleccionar un color situado fuera de la gama segura para la Web, abra los colores del sistema haciendo clic en el botón Rueda de color situado en la esquina superior derecha del selector de color de Dreamweaver. Los colores del sistema no se limitan a los colores seguros para la Web.

Las versiones de navegadores para UNIX usan una paleta de colores distinta a la de las versiones para Windows y Macintosh. Si está desarrollando el sitio Web para navegadores UNIX exclusivamente (o si los destinatarios serán usuarios de Windows o Macintosh con monitores de 24 bpc y usuarios de UNIX con monitores de 8 bpc), es recomendable utilizar valores hexadecimales que combinen los pares 00, 40, 80, BF o FF para lograr colores seguros para la Web en SunOS.

Volver al principio

Uso del selector de colores

En Dreamweaver, muchos de los cuadros de diálogo, así como el inspector de propiedades de muchos elementos de página, contienen un cuadro de color que abre un selector de color. Utilice el selector de color para elegir el color de un elemento de la página. También puede definir el color de texto predeterminado para los elementos de la página.

1. Haga clic en un cuadro de color en cualquier cuadro de diálogo o en el inspector de propiedades.

   Aparecerá el selector de color.

2. Siga uno de estos procedimientos:

   - Use el cuentagotas para seleccionar un color de la paleta. Todos los colores de las paletas Cubos de color (predeterminado) y Tono continuo son seguros para la Web; los de otras paletas no lo son.
   - Utilice el cuentagotas para seleccionar un color de cualquier punto de la pantalla, incluso fuera de las ventanas de Dreamweaver. Para seleccionar un color del escritorio o de otra aplicación, mantenga presionado el botón del ratón; de este modo el cuentagotas seguirá estando activado y se podrá seleccionar un color fuera de Dreamweaver. Si hace clic en el escritorio o en otra aplicación, Dreamweaver selecciona el color del lugar en el que ha hecho clic. Sin embargo, si pasa a otra aplicación, es posible que tenga que hacer clic en una ventana de Dreamweaver para seguir trabajando en Dreamweaver.
   - Para ampliar la selección de color, utilice el menú emergente situado en la esquina superior derecha del selector de color. Puede seleccionar Cubos de color, Tono continuo, Sistema operativo Windows, Sistema operativo Mac y Escala de grises.

     Nota: Las paletas Cubos de color y Tono continuo son seguras para la Web, mientras que Sistema operativo Windows, Sistema operativo Mac y Escala de grises no lo son.
   - Para quitar el color actual sin elegir ningún otro color, haga clic en el botón Color predeterminado .
   - Para abrir el selector de color del sistema, haga clic en el botón Rueda de color .

Utilización de Acercar y Alejar

Dreamweaver le permite acercar la ventana de documento para que pueda comprobar la precisión de los píxeles de los gráficos, seleccionar elementos pequeños con mayor facilidad, diseñar páginas con texto pequeño, diseñar páginas grandes, etc.

Nota: Las herramientas de zoom sólo están disponibles en la vista Diseño.

Volver al principio

Acercamiento o alejamiento de una página

1. Haga clic en la herramienta Zoom (icono de lupa) en la esquina inferior derecha de la ventana de documento.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en el punto de la página que desea ampliar hasta que haya alcanzado la ampliación deseada.
   - Arrastre un cuadro sobre el área de la página que desea acercar y suelte el botón del ratón.
   - Seleccione un nivel de ampliación predefinido del menú emergente Zoom.
   - Introduzca un nivel de ampliación en el cuadro de texto Zoom.

     También puede utilizar el zoom sin necesidad de recurrir a la herramienta Zoom: presione Control+= (Windows) o Comando+= (Macintosh).
3. Para alejar (reducir la ampliación), seleccione la herramienta Zoom, presione Alt (Windows) u Opción (Macintosh) y haga clic en la página.

   También puede alejar el zoom sin necesidad de recurrir a la herramienta Zoom: presione Control+- (Windows) o Comando+- (Macintosh).

Volver al principio

Edición de una página después de utilizar la herramienta Zoom

❖ Haga clic en la herramienta Seleccionar (icono del puntero) en la esquina inferior derecha de la ventana de documento y haga clic dentro de la página.

Volver al principio

Desplazamiento horizontal de una página después de utilizar la herramienta Zoom

1. Haga clic en la herramienta Mano (icono que representa una mano) en la esquina inferior derecha de la ventana de documento.
2. Arrastre la página.

Volver al principio

Cómo llenar la ventana de documento con una selección

1. Seleccione un elemento de la página.
2. Seleccione Ver > Ajustar selección.

Volver al principio

Cómo llenar la ventana de documento con una página completa

❖ Seleccione Ver > Ajustar todo.

Volver al principio

Cómo llenar la ventana de documento con el ancho completo de una página

❖ Seleccione Ver > Encajar.

Más temas de ayuda

Introducción a la barra de estado

Configuración de las preferencias de tiempo de descarga y tamaño

Dreamweaver calcula el tamaño basándose en todo el contenido de la página, incluidos los objetos vinculados, como las imágenes y los plug-ins. Dreamweaver calcula el tiempo de descarga en función de la velocidad de conexión introducida en las preferencias de barra de estado. El tiempo de descarga real dependerá de las condiciones generales de Internet.

La regla de los ocho segundos es una buena norma para controlar el tiempo de descarga de una página Web concreta. La mayoría de los usuarios no esperan más de ocho segundos a que la página se cargue.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Barra de estado en la lista Categoría de la izquierda.
3. Seleccione una velocidad de conexión para calcular el tiempo de descarga y haga clic en Aceptar.

Más temas de ayuda

Trabajo con texto

Nota: *la interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Ir al principio

Adición de texto a un documento

Para añadir texto a un documento de Dreamweaver puede escribir texto directamente en la ventana de documento o puede cortar y pegar el texto. También puede importar texto de otros documentos.

Al pegar texto en un documento de Dreamweaver, puede utilizar el comando Pegar o Pegado especial. El comando Pegado especial le permite especificar el formato del texto pegado de diversas formas. Por ejemplo, si desea pegar texto de un documento con formato de Microsoft Word en un documento de Dreamweaver, pero desea eliminar todo el formato de manera que pueda aplicar su propia hoja de estilos CSS al texto pegado, puede seleccionar el texto en Word, copiarlo al portapapeles y utilizar el comando Pegado especial para seleccionar la opción que le permite pegar solo texto.

Al utilizar el comando Pegar para pegar texto de otras aplicaciones, puede establecer las preferencias de pegado como opciones predeterminadas.

Nota: *Control + V (Windows) y Comando + V (Macintosh) siempre pegan solo texto (sin formato) en la Vista de código.*

- Añada texto al documento siguiendo uno de estos procedimientos:
  - Extraiga texto de las composiciones PSD a través del panel Extract. Para obtener información detallada, consulte Copiado de texto de los archivos PSD.
  - Escriba texto directamente en la ventana de documento.
  - Copie texto de otra aplicación, cambie a Dreamweaver, coloque el punto de inserción en la Vista Diseño de la ventana del documento y seleccione Edición > Pegar o Edición > Pegado especial.

    Al seleccionar Edición > Pegado especial, puede elegir diversas opciones de formato al pegar.

    También puede pegar texto utilizando los siguientes métodos abreviados de teclado:

Opción de pegado	Método abreviado de teclado
Pegar	Control + V (Windows) Comando + V (Macintosh)

Pegado especial	Control + Mayús + V (Windows) Comando + Mayús + V (Macintosh)

Ir al principio

Inserción de caracteres especiales

Algunos caracteres especiales se representan en HTML mediante un nombre o un número, denominado **`entidad`**. HTML incluye nombres de entidad para caracteres como el símbolo de copyright (`©`), el signo ampersand (`&`) y el símbolo de marca comercial registrada (`®`). Cada entidad tiene un nombre (como `—`) y un equivalente numérico (como `—`).

HTML utiliza paréntesis angulares <> en el código, pero quizá necesite expresar los caracteres especiales mayor que y menor que sin que Dreamweaver los interprete como código. En este caso, utilice > para mayor que (>) y < para menor que (<).

Lamentablemente, muchos navegadores antiguos no muestran correctamente muchas de las entidades con nombre.

1. En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar un carácter especial.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione el nombre del carácter en el submenú Insertar > HTML > Caracteres especiales.
   - En la categoría Texto del panel Insertar, haga clic en el botón Caracteres y seleccione el carácter en el submenú.

   Existen otros muchos caracteres especiales disponibles; para seleccionar uno de ellos, seleccione Insertar > HTML > Caracteres especiales > Otro o haga clic en el botón Caracteres en la categoría Texto del panel Insertar y seleccione la opción Otros caracteres. Seleccione un carácter en el cuadro de diálogo Insertar otro carácter y haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Adición de espacio entre caracteres

HTML solo permite un espacio entre caracteres; para añadir espacio adicional en un documento debe insertar un espacio indivisible. Puede establecer una preferencia para que se añadan espacios indivisibles en un documento de forma automática.

Inserción de espacio indivisible

- Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione Insertar > HTML > Caracteres especiales > Espacio indivisible.
  - Pulse Control + Mayús + Espacio (Windows) o Comando + Mayús + Espacio (Macintosh).
  - En la categoría Texto del panel Insertar, haga clic en el botón Caracteres y seleccione Insertar espacio indivisible.

Configuración de una preferencia para añadir espacios indivisibles

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. En la categoría General, asegúrese de que se ha seleccionado la opción Permitir múltiples espacios consecutivos.

Ir al principio

Adición de espaciado de párrafo

Dreamweaver funciona de forma similar a muchas aplicaciones de tratamiento de textos: pulse Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para crear un nuevo párrafo. Los navegadores webs insertan automáticamente una línea en blanco de espacio entre los párrafos. Puede añadir una única línea de espacio entre los párrafos mediante la inserción de un salto de línea.

Adición de un retorno de párrafo

- Pulse Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Adición de un salto de línea

- Siga uno de estos procedimientos:
  - Pulse Mayús + Intro (Windows) o Mayús + Retorno (Macintosh).
  - Seleccione Insertar > HTML > Caracteres especiales > Salto de línea.
  - En la categoría Texto del panel Insertar, haga clic en el botón Caracteres y seleccione el icono Salto de línea.

Ir al principio

Creación de listas ordenadas y sin ordenar

Puede crear listas ordenadas (numeradas), listas sin ordenar (con viñetas) y listas de definición a partir de texto existente o de texto nuevo que escriba en la ventana de documento.

Las listas de definición no utilizan caracteres iniciales como puntos de viñeta o números y suelen utilizarse en glosarios o descripciones. Además, las listas se pueden anidar. Una lista anidada es aquélla que contiene otras listas. Por ejemplo, en algunos casos puede resultar conveniente anidar una lista ordenada o con viñetas en otra numerada u ordenada.

Utilice el cuadro de diálogo Propiedades de lista para configurar el aspecto de toda una lista o de sus elementos por separado. Puede establecer el estilo de número, restablecer la numeración o configurar las opciones de las viñetas de los distintos elementos o de toda la lista.

Creación de una lista nueva

1. En el documento de Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea añadir la lista y siga uno de estos procedimientos:
   - En el inspector de propiedades de HTML, haga clic en el botón Lista con números y Lista con viñetas.
   - Seleccione Formato > Lista y elija el tipo de lista deseado: Lista sin ordenar (con viñetas), Lista ordenada (numerada) o Lista de definición.

     El carácter inicial del elemento especificado de la lista aparecerá en la ventana de documento.

2. Escriba el texto del elemento de la lista y pulse Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para crear otro elemento de la lista.
3. Para terminar la lista, pulse dos veces Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Creación de una lista usando texto existente

1. Seleccione una serie de párrafos para convertirlos en una lista.
2. En el inspector de propiedades de HTML, haga clic en el botón Lista con números y Lista con viñetas, o bien seleccione Formato > Lista y seleccione el tipo de lista deseado: Lista sin ordenar, Lista ordenada o Lista de definición.

Creación de una lista anidada

1. Seleccione los elementos de lista que desea anidar.
2. En el inspector de propiedades de HTML, haga clic en el botón Blockquote o seleccione Formato > Sangría.

   Dreamweaver aplicará sangría al texto y creará una lista distinta con los atributos HTML de la lista original.
3. Aplique un nuevo estilo o tipo de lista al texto sangrado siguiendo el procedimiento detallado.

Configuración de las propiedades de toda una lista

1. En la ventana Documento, cree al menos un elemento de lista. El nuevo estilo se aplicará automáticamente a todos los elementos que vaya añadiendo a la lista.
2. Coloque el punto de inserción sobre el texto del elemento de lista y seleccione Formato > Lista > Propiedades para abrir el cuadro de diálogo Propiedades de lista.
3. Configure las opciones que desea definir para la lista:

   Tipo de lista Especifica las propiedades de lista, mientras que Elemento de lista especifica un elemento de la lista. Utilice el menú emergente para seleccionar una lista con números, con viñetas, de directorio o de menú. Dependiendo del tipo de lista que seleccione, aparecerán determinadas opciones en el cuadro de diálogo.

   Estilo Determina el estilo de los números o las viñetas empleados para una lista numerada o con viñetas. Todos los elementos de la lista tendrán este estilo a menos que especifique un estilo nuevo para determinados elementos.

   Iniciar recuento Establece el valor del primer elemento en una lista numerada.
4. Haga clic en Aceptar para definir las opciones.

Configuración de las propiedades de un elemento de lista

1. En la ventana de documento, coloque el punto de inserción sobre el texto del elemento de lista que desea.
2. Seleccione Formato > Lista > Propiedades.
3. Bajo Elemento de lista, configure las opciones que desea definir:

Nuevo estilo Permite especificar un estilo para el elemento de lista seleccionado. Los estilos incluidos en el menú Nuevo estilo están relacionados con el tipo de lista que aparece en el menú Tipo de lista. Por ejemplo, si el menú Tipo de lista muestra Lista con viñetas, en el menú Nuevo estilo solo estarán disponibles opciones de viñetas.

Rest. recuento a Permite establecer un número concreto desde el que comienza la numeración de los elementos de lista.

4. Haga clic en Aceptar para definir las opciones.

Ir al principio

Búsqueda y sustitución de texto

Puede utilizar el comando Buscar y reemplazar para buscar texto así como etiquetas HTML y atributos en un documento o en un conjunto de documentos. El panel de búsqueda, que se encuentra el grupo de paneles Resultados, muestra los resultados de la búsqueda con la opción Buscar todos.

Nota: *para buscar archivos en un sitio, utilice diferentes comandos: Localizar en sitio local y Localizar en sitio remoto.*

Búsqueda y sustitución de texto

1. Abra el documento en el que se debe realizar la búsqueda o seleccione los documentos o una carpeta del panel Archivos.
2. Seleccione Edición > Buscar y reemplazar.
3. Utilice la opción Buscar en para especificar los archivos en los que desea buscar:

Texto seleccionado Limita la búsqueda al texto que está seleccionado en el documento activo.

Documento actual Limita la búsqueda al documento activo.

Abrir documentos Busca en todos los documentos que están abiertos.

Carpeta Limita la búsqueda a una carpeta específica. Después de seleccionar Carpeta, haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar la carpeta que desea buscar.

Archivos seleccionados en el sitio Limita la búsqueda a los archivos y las carpetas seleccionados actualmente en el panel Archivos.

Sitio local actual completo Amplía la búsqueda a todos los documentos HTML, los archivos de biblioteca y los documentos de texto del sitio actual.

4. Utilice el menú emergente Buscar para especificar el tipo de búsqueda que desea realizar:

Código fuente Permite buscar cadenas de texto específicas en el código HTML. Puede buscar etiquetas específicas mediante esta opción; sin embargo, la búsqueda Etiqueta específica permite realizar una búsqueda más flexible de las etiquetas.

Texto Permite buscar cadenas de texto específicas en el texto del documento. La búsqueda de texto omite el código HTML que interrumpe la cadena. Por ejemplo, si busca **`el perro negro`**, puede encontrar `el perro negro` y `el perro <i>negro</i>`.

Texto (avanzado) Permite buscar cadenas de texto específicas que se encuentran dentro o fuera de una o varias etiquetas. Por ejemplo, en un documento que contiene el código HTML siguiente, si busca **`intenta`**, especifica No está en etiqueta, la etiqueta `i` solo encontrará la segunda aparición de la palabra `intenta`: `Juan <i>intenta</i> hacer su trabajo a tiempo, pero no siempre lo consigue. Y mira que lo intenta`.

Etiqueta específica Busca etiquetas, atributos y valores de atributos específicos, como todas las etiquetas `td` con `valign` definido como `top`.

Nota: *al pulsar Control + Intro o Mayús + Intro (Windows), o bien Control + Retorno, Mayús + Retorno o Comando + Retorno (Macintosh), se añadirán saltos de línea en los campos de búsqueda de texto, lo que le permite buscar un carácter de retorno. Al llevar a cabo esta búsqueda, desactive la opción Omitir espacio en blanco si no está utilizando expresiones regulares. Este método busca un carácter de retorno en particular, no la aparición de un salto de línea. Por ejemplo, no busca etiquetas ni etiquetas. Los caracteres de retorno aparecen como espacios en la vista de Diseño, no como saltos de línea.*

5. Utilice las opciones siguientes para ampliar o limitar la búsqueda:

Coincidir mayúsculas y minúsculas Limita la búsqueda al texto que coincide exactamente con el uso de mayúsculas y minúsculas del texto buscado. Por ejemplo, si busca **`aguas azules`**, no encontrará `Aguas Azules`.

Omitir espacio en blanco Considera todos los espacios en blanco como un solo espacio a efectos de búsqueda. Por ejemplo, si esta opción está seleccionada, **`este texto`** coincidirá con `este texto` y con `este  texto`, pero no con `estetexto`. Esta opción no está disponible cuando está activada la opción Utilizar expresión regular; en este caso es necesario escribir explícitamente la expresión regular para omitir el espacio en blanco. Observe que las etiquetas `<p>` y `<br>` no se consideran espacios en blanco.

Búsqueda por Palabra completa Limita la búsqueda al texto que coincida con una o varias palabras completas.

Nota: *utilizar esta opción equivale a realizar una búsqueda de expresiones regulares en forma de cadena de texto que empiecen y acaben con \b, la expresión normal de límite de palabra.*

Utilizar expresión regular Considera algunos caracteres y cadenas cortas (por ejemplo: ?, *, \w y \b) de la cadena de búsqueda como operadores de expresiones regulares. Por ejemplo, si busca **`el perro l\w*\b`** puede encontrar `el perro ladrador` y `el perro lanudo`.

Nota: *si está trabajando en la Vista de código, realiza cambios en el documento e intenta buscar y reemplazar elementos que no son código, aparecerá un cuadro de diálogo informándole de que Dreamweaver está sincronizando las dos vistas antes de realizar la búsqueda.*

6. Para buscar sin reemplazar, haga clic en Buscar siguiente o Buscar todos:

Buscar siguiente Se desplaza hasta la siguiente aparición del texto o de las etiquetas de la búsqueda del documento actual y la selecciona. Si la etiqueta no aparece más veces en el documento actual, Dreamweaver continúa con el documento siguiente, en el caso en que realice la búsqueda en más de un documento.

Buscar todos Abre el panel de búsqueda del grupo de paneles Resultados. Si realiza una búsqueda en un solo documento, la opción Buscar todos muestra todas las apariciones del texto o de las etiquetas de la búsqueda, con el contexto en el que se encuentran. Si realiza una búsqueda en un directorio o sitio, Buscar todos muestra una lista de los documentos que contienen la etiqueta.

7. Para reemplazar el texto o las etiquetas encontrados, haga clic en Reemplazar y Reemplazar todos.
8. Cuando acabe, haga clic en Cerrar.

Cómo volver a buscar sin visualizar el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar

- Pulse F3 (Windows) o Comando + G (Macintosh).

Visualización de un resultado de búsqueda determinado en un contexto

1. Elija Ventana > Resultados para mostrar el panel Buscar.
2. Haga doble clic en una línea del panel de búsqueda.

   Si realiza una búsqueda en el archivo actual, la ventana de documento muestra la línea que contiene el resultado de la búsqueda en cuestión.

   Si realiza la búsqueda en un conjunto de archivos, se abrirá el archivo que contiene el resultado de la búsqueda.

Cómo volver a llevar a cabo la misma búsqueda

- Haga clic en el botón Buscar y reemplazar.

Interrupción del proceso de búsqueda

- Haga clic en el botón Detener.

Búsqueda de una etiqueta específica

Utilice el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar para buscar texto o etiquetas en un documento y para reemplazar el material encontrado por texto o etiquetas diferentes.

1. Seleccione Edición > Buscar y reemplazar.
2. En el menú emergente Buscar, seleccione Etiqueta específica.
3. Seleccione una etiqueta específica o `[cualquier etiqueta]` en el menú emergente que se encuentra junto al menú emergente Buscar, o bien escriba el nombre de la etiqueta en el cuadro de texto.
4. (Opcional) Limite la búsqueda con uno de los siguientes modificadores de etiqueta:

Con atributo Permite seleccionar un atributo que no debe encontrarse en la etiqueta para que esta coincida. Puede especificar un valor determinado para el atributo o seleccionar `[cualquier valor]`.

Sin atributo Permite seleccionar un atributo que no debe encontrarse en la etiqueta

para que esta coincida. Por ejemplo, seleccione esta opción para buscar todas las etiquetas `img` sin atributo `alt`.

Contiene Especifica texto o una etiqueta que deba encontrarse dentro de la etiqueta original para que esta coincida. Por ejemplo, en el código `<b><font size="4">heading 1</font></b>`, la etiqueta `font` está dentro de la etiqueta `b`.

No contiene Especifica texto o una etiqueta que no debe encontrarse dentro de la etiqueta original para que esta coincida.

En etiqueta Especifica una etiqueta dentro de la cual debe encontrarse la etiqueta buscada para que esta coincida.

No está en etiqueta Especifica una etiqueta dentro de la cual no debe encontrarse la etiqueta buscada para que esta coincida.

5. (Opcional) Para limitar más la búsqueda, haga clic en el botón más (+) y repita el paso 3.
6. Si no ha aplicado ningún modificador de etiqueta en los pasos 3 y 4, haga clic en el botón menos (-) para eliminar los modificadores de etiqueta del menú emergente.
7. Si desea realizar una acción cuando se encuentra la etiqueta (por ejemplo, quitar o sustituir la etiqueta), seleccione la acción en el menú emergente Acciones y, si procede, especifique cualquier información adicional necesaria para realizar la acción.

Búsqueda de un texto concreto (avanzado)

Utilice el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar para buscar texto o etiquetas en un documento y para reemplazar el material encontrado por texto o etiquetas diferentes.

1. Seleccione Edición > Buscar y reemplazar.
2. En el menú emergente Buscar, seleccione Texto (avanzado).
3. Introduzca el texto en el campo de texto situado junto al menú emergente Buscar.

   Por ejemplo, escriba el término **`sin título`**.
4. Seleccione En etiqueta o No está en etiqueta y, a continuación, elija una etiqueta en el menú emergente que aparece al lado.

   Por ejemplo, seleccione En etiqueta y, seguidamente, `title`.
5. (Opcional) Haga clic en el botón más (+) para limitar la búsqueda a uno o varios de los modificadores de etiqueta siguientes:

Con atributo Permite seleccionar un atributo que no debe encontrarse en la etiqueta para que esta coincida. Puede especificar un valor determinado para el atributo o seleccionar `[cualquier valor]`.

Sin atributo Permite seleccionar un atributo que no debe encontrarse en la etiqueta para que esta coincida. Por ejemplo, seleccione esta opción para buscar todas las etiquetas `img` sin atributo `alt`.

Contiene Especifica texto o una etiqueta que deba encontrarse dentro de la etiqueta original para que esta coincida. Por ejemplo, en el código `<b><font size="4">heading 1</font></b>`, la etiqueta `font` está dentro de la etiqueta `b`.

No contiene Especifica texto o una etiqueta que no debe encontrarse dentro de la etiqueta original para que esta coincida.

En etiqueta Especifica una etiqueta dentro de la cual debe encontrarse la etiqueta buscada para que esta coincida.

No está en etiqueta Especifica una etiqueta dentro de la cual no debe encontrarse la etiqueta buscada para que esta coincida.

6. (Opcional) Para limitar más la búsqueda, repita el paso 4.

Ir al principio

Definición de abreviaturas y acrónimos

HTML proporciona etiquetas que permiten definir las abreviaturas y acrónimos que se utilizan en la página para los motores de búsqueda, correctores ortográficos, programas de traducción o sintetizadores de voz. Por ejemplo, es posible que desee especificar que la abreviatura IT de su página representa ingeniero técnico o que el acrónimo OMS corresponde a la Organización Mundial de la Salud.

1. Seleccione la abreviatura o el acrónimo en el texto de la página.
2. Seleccione Insertar > Objetos de texto > Abreviatura o bien Insertar > HTML > Objetos de texto > Acrónimo.
3. Introduzca el texto completo del acrónimo o la abreviatura.
4. Introduzca el idioma, por ejemplo, en para inglés, de para alemán o it para italiano.

Ir al principio

Configuración de preferencias de Copiar/Pegar

Puede establecer preferencias de pegado especial como opciones predeterminadas al utilizar Edición > Pegar para pegar texto de otras aplicaciones. Por ejemplo, si siempre desea pegar texto como solo texto o texto con formato básico, puede establecer la opción predeterminada en la sección Copiar/Pegar del cuadro de diálogo Preferencias.

Nota: *al pegar texto en un documento de Dreamweaver, puede utilizar el comando Pegar o Pegado especial. El comando Pegado especial le permite especificar el formato del texto pegado de diversas formas. Por ejemplo, si desea pegar texto de un documento con formato de Microsoft Word en un documento de Dreamweaver, pero desea eliminar todo el formato de manera que pueda aplicar su propia hoja de estilos CSS al texto pegado, puede seleccionar el texto en Word, copiarlo al portapapeles y utilizar el comando Pegado especial para seleccionar la opción que le permite pegar solo texto.*

Nota: *las preferencias establecidas en la sección Copiar/Pegar del cuadro de diálogo Preferencias solo afectan a aquello que se pegue en la vista de Diseño.*

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Preferencias de Dreamweaver (Macintosh).
2. Haga clic en la categoría Copiar/Pegar.
3. Configure las opciones siguientes y haga clic en Aceptar.

Solo texto Permite pegar texto sin formato. Si el texto original tiene formato, se eliminará todo el formato, incluidos los saltos de línea y los párrafos.

Texto con estructura Permite pegar texto que conserve su estructura pero no el formato básico. Por ejemplo, puede pegar texto y conservar la estructura de los párrafos, listas y tablas sin conservar negritas, cursivas u otras características de formato.

Texto con estructura y formato básico Permite pegar texto con formato HTML estructurado y simple (por ejemplo, párrafos y tablas, así como `b`, `i`, `u`, `strong`, `em`, `hr`, `abbr` o `acronym`).

Texto con estructura y formato completo Permite pegar texto que conserva toda la estructura, el formato HTML y los estilos CSS.

Nota: *la opción de formato completo no permite conservar estilos CSS procedentes de una hoja de estilos externa ni aquellos estilos que procedan de aplicaciones en las que no se conserven los estilos al pegar en el portapapeles.*

Conservar saltos de línea Permite conservar los saltos de línea en el texto pegado. Esta opción aparece desactivada si ha seleccionado solo texto.

Limpiar espaciado de párrafo de Word Seleccione esta opción si ha seleccionado Texto con estructura o Texto con estructura y formato básico y desea eliminar el espacio adicional existente entre los párrafos al pegar el texto.

Consulte también

- Tutorial en vídeo: Trabajar con texto HTML
- Extraer texto de archivos PSD
- Definición de las propiedades CSS
- Visualización del código
- Expresiones regulares

Texto árabe y hebreo

Las ediciones de Oriente Medio y África del Norte de este software tienen disponibles características nuevas y mejoradas para trabajar en árabe y hebreo.

Ir a la parte superior

Flujo de texto bidireccional

El texto de la mayoría de idiomas de Oriente Medio se escribe de derecha a izquierda (RTL). Sin embargo, en general, la forma utilizada con más frecuencia es la de texto bidireccional (bidi, una combinación de texto de izquierda a derecha y de derecha a izquierda). Un ejemplo de texto bidi es un párrafo que incluye texto en árabe y en inglés. En CS6, se puede utilizar Dreamweaver para escribir texto en árabe, hebreo o bidi, en la vista Diseño y la vista Código.

En la versión de Dreamweaver para Oriente Medio, es posible aplicar el atributo de dirección de derecha a izquierda a dos objetos nocionales, párrafos y caracteres. El atributo `direction` se puede aplicar a las etiquetas admitidas en la especificación HTML. El atributo direction puede tomar los siguientes valores: `ltr` (predeterminado), `rtl` o `inherit`.



Atributo direction en CSS

Al escribir en árabe, hebreo o texto mixto, Dreamweaver reconoce los idiomas como idiomas escritos de derecha a izquierda (RTL: Right-to-left) y los muestra correctamente.

Ir a la parte superior

Editor de etiquetas

Puede aplicar la configuración de dirección e idioma utilizando el Editor de etiquetas.



Editor de etiquetas

Ir a la parte superior

Dirección del texto y Unicode-bidi en reglas CSS

Puede especificar Dirección del texto como regla CSS. En el cuadro de diálogo Definición de regla CSS, especifique las opciones Dirección y Unicode-bidi.



Opciones de idioma en reglas CSS

Ir a la parte superior

Propiedades de tabla

Las tablas de derecha a izquierda se alinean a la derecha y las columnas se ordenan de derecha a izquierda. Los manejadores de cambio de tamaño aparecen en el lado izquierdo. Al presionar la tecla Tab, el cursor se mueve en dirección RTL.

Especifique la dirección de la tabla mediante el panel de Propiedades.



Tabla de derecha a izquierda

Ir a la parte superior

Propiedades de Div

Use Dirección para especificar la dirección de Div en las Propiedades.

Dirección de Div

Edición en la Vista en vivo

La **Vista en vivo** utiliza un motor de procesamiento basado en Chromium, de forma que el contenido tiene el mismo aspecto en Dreamweaver que en el navegador Web preferido. Durante el desarrollo, puede cambiar a la Vista en vivo para ver rápidamente una vista previa de la página. Y, para ahorrar tiempo al cambiar de vista (Vista de código y Vista de diseño), puede editar los elementos HTML directamente desde la Vista en vivo.

La Vista en vivo se actualiza inmediatamente para mostrar los cambios en la página.

Tutorial práctico

Cómo diseñar, editar y obtener la vista previa de páginas web con las nuevas funciones de Vista en vivo

(Pruébelo, 60 min)

Puede utilizar los siguientes componentes para editar la página en la Vista en vivo:

- **Panel DOM**: (Ventana > DOM) Muestra la estructura HTML del documento y permite copiar y pegar, duplicar, eliminar y reorganizar los elementos de la vista. Para obtener más información, consulte Panel DOM.
- **Visualización de elementos**: Aparece sobre el elemento HTML seleccionado en la Vista en vivo. La visualización de elementos permite asociar elementos HTML con clases e ID. Consulte Asociación de elementos HTML con clases e ID para obtener más información.
- **Inspector de propiedades de visualización rápida**: Aparece cuando se hace clic en el icono de página intermedia en la Visualización de elementos o se selecciona texto. El Inspector de propiedades de visualización rápida permite editar atributos de imagen y dar formato al texto en la Vista en vivo. Consulte Inspector de propiedades de visualización rápida para obtener más información.
- **Inspector de propiedades de la Vista en vivo**: Aparece bajo la ventana Documento y permite editar varias propiedades HTML y CSS en la Vista en vivo. Consulte Inspector de propiedades de la Vista en vivo para obtener más información.
- **Panel Insertar**: (Ventana > Insertar) Permite arrastrar elementos desde el panel directamente a la Vista en vivo. Consulte Inserción de elementos directamente en la Vista en vivo para obtener más información.

Precaución: Si la página cambia dinámicamente (debido a los scripts) o metarefresh está activado, podrían perderse los cambios realizados en la Vista en vivo.

Sugerencias:

- Si la Vista en vivo se queda en blanco cuando se edita la página, ciérrela y vuelva a abrirla.
- Si no ve los cambios reflejados en la página, haga clic en el botón Actualizar en la Vista en vivo.

El contenido que se presenta dinámicamente mediante bases de datos o JavaScript y las regiones no editables de las plantillas no se pueden editar en la Vista en vivo. Al hacer clic en estos elementos en la Vista en vivo, aparece un borde gris a su alrededor para indicar que no se pueden editar los elementos.



Nota: *En la Vista en vivo, solo las opciones que son aplicables al elemento seleccionado están disponibles en el menú principal. Las opciones que no son aplicables se muestran atenuadas cuando se selecciona el elemento.*

Consulte también:

Visualización de elementos
  Asociación de elementos HTML con clases e ID
Inspector de propiedades de visualización rápida
Inspector de propiedades de la Vista en vivo
Edición de atributos HTML
Edición de texto directamente en la Vista en vivo
  Formato de texto
Inserción de elementos directamente en la Vista en vivo
Selección de recuadro
Selección, arrastre y colocación de los elementos
Desplazamiento con teclado en Vista en vivo
  Desplazamiento por los elementos de la página
  Desplazamiento por selectores
Desactivación de la edición en la Vista en vivo
Escenarios no admitidos

Ir al principio

Visualización de elementos

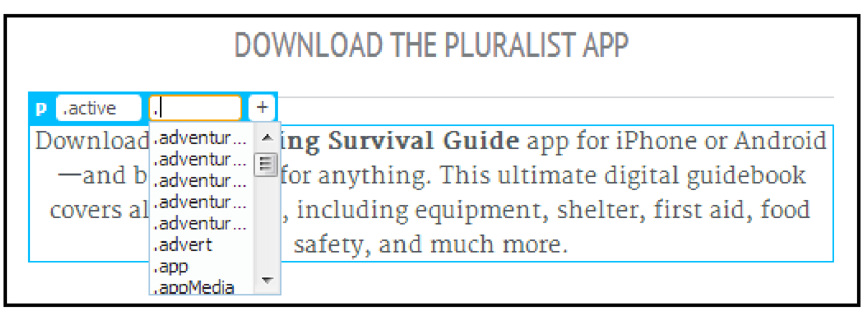
Con la Visualización de elementos, puede asociar elementos HTML con clases e ID directamente en la Vista en vivo. La Visualización de elementos muestra las clases y los ID disponibles para ayudarle a visualizar y a elegir la opción necesaria.

También puede dar formato a las tablas mediante la opción Visualización de elementos. Para obtener más información, consulte el vínculo.

Asociación de elementos HTML con clases e ID

Haga clic en el elemento necesario en la Vista en vivo. Aparece la Visualización de elementos y muestra la clase y el ID asociados.

En la Vista en vivo, también puede hacer clic en el elemento HTML del panel DOM para ver la Visualización de elementos correspondiente.



- Para anular la asociación del elemento HTML con una clase o un ID, haga clic en “x”

junto a la clase o al ID.

- Para cambiar la clase o el ID asociado al elemento HTML, haga clic en el cuadro. Aparece una lista de clases e ID disponibles. Haga clic en la opción necesaria.
- Para añadir una clase o un ID y aplicarlo al elemento, haga clic en “+” e introduzca el nombre. Para guardar los cambios, haga clic en “+” o pulse Intro.

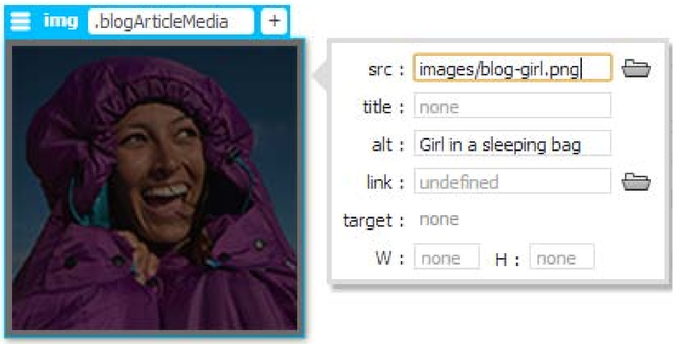
A continuación puede usar el Diseñador de CSS para definir un selector que incluya esta clase o ID.

Nota: *La visualización de elementos transitorios no se mueve junto con los elementos cuando se activa la transición. Sin embargo, los cambios realizados mediante la visualización de elementos se aplican aunque no esté en la misma ubicación que el elemento de transición.*

Ir al principio

Inspector de propiedades de visualización rápida

El Inspector de propiedades de visualización rápida aparece justo sobre los elementos seleccionados en la Vista en vivo. Con este Inspector de propiedades, puede editar atributos o dar formato al texto en la Vista en vivo.



El Inspector de propiedades de visualización rápida que aparece justo sobre los elementos de la página en la Vista en vivo

Para mostrar u ocultar el Inspector de propiedades de visualización rápida, pulse Ctrl + Alt + H (Win)/CMD + Ctrl + H (Mac).

Nota: *El icono del navegador de código no se muestra en la Vista en vivo cuando se utiliza el **Inspector de propiedades de visualización rápida.***

Consulte también:

- Edición de atributos HTML
- Edición de texto directamente en la Vista en vivo
- Formato de texto

Ir al principio

Inspector de propiedades de la Vista en vivo

El Inspector de propiedades de la Vista en vivo es el Inspector de propiedades tradicional que está disponible bajo la ventana Documento.

El Inspector de propiedades de la Vista en vivo permite examinar y editar las propiedades más comunes del elemento de página seleccionado, como texto o un objeto insertado. El contenido del Inspector de propiedades de la Vista en vivo es distinto en función del elemento seleccionado.

Nota: *El Inspector de propiedades de la Vista en vivo no está disponible en las páginas de cuadrícula fluida.*

Para acceder a la ayuda correspondiente de un Inspector de propiedades determinado, haga clic en el botón Ayuda de la esquina superior derecha del Inspector de propiedades o seleccione Ayuda en el menú Opciones de un Inspector de propiedades.

A continuación aparecen los elementos que puede editar mediante el Inspector de propiedades de la Vista en vivo:

- HTML
- CSS
- Imagen
- Tabla
- Media: solo audio HTML5 y vídeo HTML5
- Anclaje
- Formulario
- Botón de formulario
- Área de texto del formulario
- Botón Enviar del formulario
- Intervalo del formulario
- Botón de opciones del formulario
- Lista del formulario
- FormImage
- FormFile
- FormCheckBox
- FormColor
- FormDate
- FormDateTime
- FormDateTimeLocal
- FormMonth
- FormTime
- FormWeek
- FormNumber
- FormLabel
- FormHidden
- FormGeneric

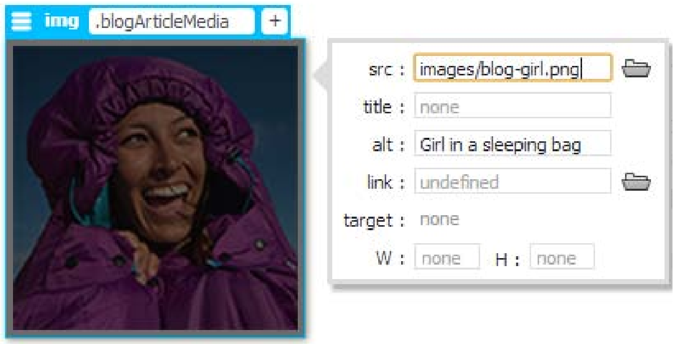
Nota: *Las propiedades relacionadas con la IU de jQuery y las plantillas no se pueden editar en el Inspector de propiedades de la Vista en vivo.*

Ir al principio

Edición de atributos HTML

Puede añadir, editar o eliminar rápidamente atributos HTML de imágenes directamente en la Vista en vivo mediante el Inspector de propiedades de visualización rápida.

El Inspector de propiedades de visualización rápida correspondiente a las imágenes aparece al hacer clic en el icono de página intermedia . Según el espacio disponible, el Inspector de propiedades aparece a la derecha, a la izquierda, en la parte superior o en la parte inferior de la imagen. Puede mover el Inspector de propiedades y colocarlo en una posición adecuada.



Inspector de propiedades de visualización rápida para editar atributos

Para editar los atributos, haga clic en el icono de página intermedia del Inspector de propiedades de visualización rápida. Puede cambiar el origen de la imagen junto con otros atributos como "`título`" y "`alt`", y los cambios se reflejan de forma instantánea. También puede ajustar la Anchura y la Altura de la imagen en la Vista en vivo.

Los cambios realizados se guardan al hacer alguna de las siguientes acciones:

- Hacer clic en cualquier lugar fuera del Inspector de propiedades
- Pulsar Intro
- Pulsar Tabulador para editar otro atributo en el Inspector de propiedades
- Guardar el archivo

Cuando se cargan imágenes de forma dinámica, puede utilizar el Inspector de propiedades de visualización rápida de la imagen para examinar rápidamente los atributos definidos en la imagen.



Inspector de propiedades de visualización rápida para imágenes dinámicas

Ir al principio

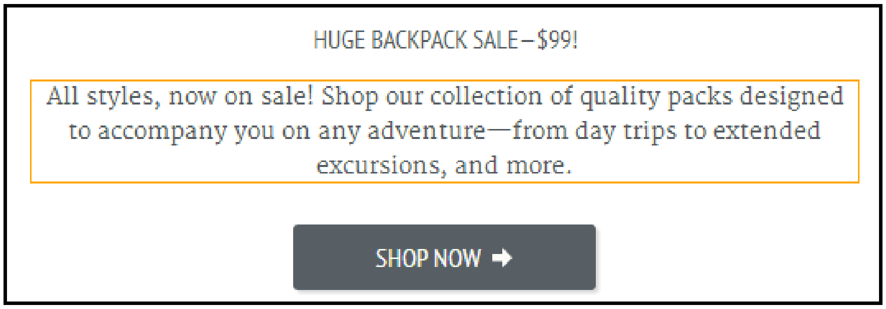
Edición de texto directamente en la Vista en vivo

Ahora puede editar elementos de texto directamente en la Vista en vivo. No tiene más que hacer doble clic en el elemento de texto para editarlo. También puede hacer clic en el elemento de texto para ver la Visualización de elementos y pulsar Intro.

Nota: *Al pulsar Intro tras pasar a modo de edición, los resultados varían dependiendo de dónde estaba el punto de inserción antes de pulsar Intro. Los cambios son similares a lo que sucede cuando se pulsa Intro*

mientras se edita texto en la vista de Diseño.

El borde de color naranja alrededor del elemento de texto indica que el modo activado es el de edición.



El punto de inserción se encuentra en la posición de doble clic. Para seleccionar todo el texto del elemento, haga clic tres veces en el elemento de texto.

Nota: *Si elimina todo el texto y lo escribe de nuevo, las etiquetas* `strong` *y* `em` *se reorganizan o reordenan.*

Se puede cortar, copiar y pegar, y deshacer-rehacer cuando se edita texto en la Vista en vivo. Si pega texto, se hace como texto sin formato.

En la tabla siguiente se enumeran las situaciones admitidas y no admitidas durante la edición de texto en la Vista en vivo:

Admitido	No admitido
Todos los elementos HTML que pueden contener texto	Edición de etiquetas no válidas o rotas. Si el HTML contiene etiquetas rotas o no válidas, su edición dependerá de cómo entiendan los navegadores estas etiquetas: • Si el navegador arregla el HTML y cierra la etiqueta rota, es posible que pueda editar las etiquetas en la Vista en vivo. • Si el navegador añade una etiqueta al leer el HTML, no podrá editar las etiquetas rotas o no válidas.
Archivos HTML derivados de plantillas en la Vista en vivo	Edición de páginas de jQuery
Etiquetas estructurales que contienen elementos en línea. Se presentan juntas en un solo cuadro para editarlas.	Edición de etiquetas con contenido estático y dinámico. Aunque puede editar los selectores para dichas etiquetas, el texto no se puede editar directamente en la Vista en vivo. Si hace doble clic en dichos elementos en la Vista en vivo, aparece un borde gris alrededor de ellos, lo que indica que no es posible editarlos.
Texto estático en páginas dinámicas	
Páginas de cuadrícula fluida en la Vista en vivo sin cuadrículas	
Texto que contiene	

entidades	

Formato de texto

Ahora puede cambiar el formato del texto y del texto de los hipervínculos directamente en la Vista en vivo. Para ver las opciones de formato de texto, seleccione una palabra o una frase. Aparece el Inspector de propiedades de visualización rápida con opciones de formato justo encima del texto seleccionado.



Inspector de propiedades de visualización rápida para dar formato al texto

Ir al principio

Inserción de elementos directamente en la Vista en vivo

Con el panel Insertar, puede arrastrar elementos directamente a la posición necesaria del documento en Vista en vivo. Las ayudas visuales en Vista en vivo, como las guías interactivas y los iconos de DOM, le ayudan a colocar los elementos arrastrados con respecto a un elemento señalado por el cursor.

Las guías interactivas (de color verde) aparecen al señalar con el cursor diferentes elementos de la página antes de colocar el elemento. Estas guías indican las posiciones en las que se puede insertar el elemento. Pueden aparecer encima, debajo, a la izquierda o la derecha del elemento señalado por el cursor.

- **Encima y Debajo**: aparece al señalar con el cursor todo tipo de elementos/etiquetas, excepto etiquetas en línea. Cuando señala con el cursor el primer 50 % (la parte superior) del elemento, aparecen guías encima del elemento señalado. Cuando señala con el cursor el segundo 50 % (la parte inferior) del elemento, aparecen guías debajo del elemento señalado.



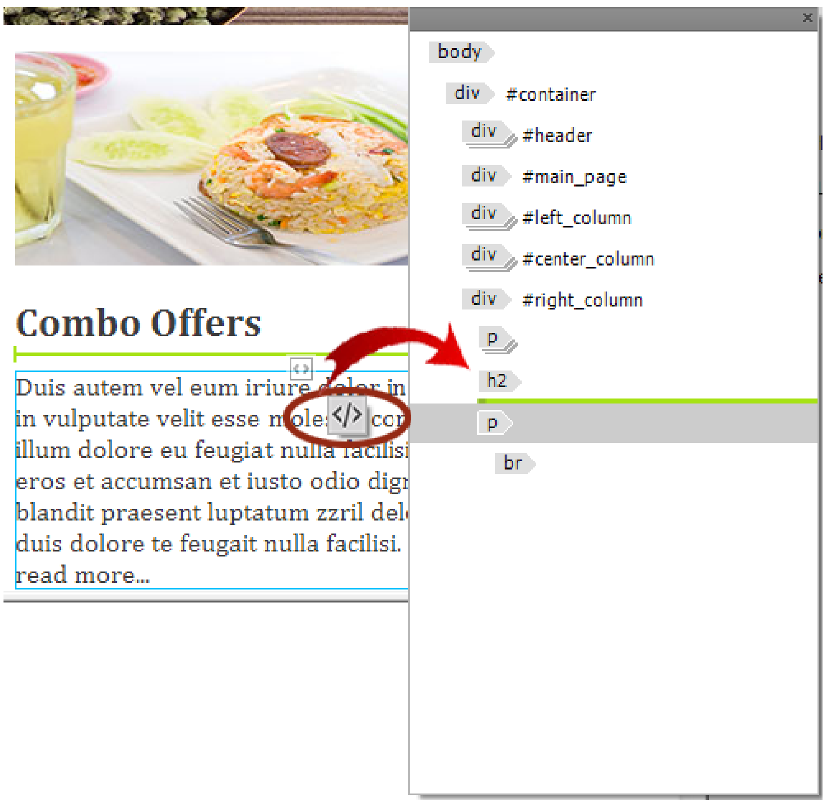
Guías interactivas en la parte superior e inferior de los elementos señalados

- **Izquierda y Derecha**: aparece al señalar con el cursor las etiquetas en línea, por ejemplo, <a> o <span>, o las etiquetas que tienen el conjunto de propiedad flotante "float property".



Guías interactivas a la derecha e izquierda de los elementos señalados

Al detenerse un momento antes de colocar el elemento, aparece el icono DOM (</>). Cuando señala con el cursor este icono, se abrirá el panel DOM y podrá colocar el elemento dentro de la estructura DOM del documento.



Icono DOM que ayuda a insertar con precisión

Para insertar elementos directamente en Vista en vivo, realice los pasos siguientes:

1. Active la Vista en vivo.
2. En el panel Insertar, haga clic en el elemento necesario y arrástrelo al documento. Como alternativa, simplemente puede hacer clic en el elemento necesario en el panel Insertar.

   Sugerencia: si no puede arrastrar un elemento del panel Insertar a la página, reinicie el equipo y vuelva a intentarlo.
3. Coloque el elemento en la parte superior, inferior, derecha o izquierda de un elemento

mediante las guías interactivas. Alternativamente, puede colocar el elemento en un lugar exacto en la estructura de documento haciendo clic en </> y utilizando el panel DOM.

El elemento se inserta en la página y queda resaltado.

Nota: *el panel Insertar no está disponible en la Vista en vivo de las páginas de cuadrícula fluida.*

Ir al principio

Selección de recuadro

La selección de recuadro le permite seleccionar fácilmente un bloque de texto haciendo clic y arrastrándolo hasta el interior de la etiqueta en Vista en vivo. En las versiones de Dreamweaver anteriores a la 2014.1, cuando se hacía clic y se arrastraba un bloque de texto, el elemento solía moverse en su conjunto.

Nota: *La selección de recuadro de la Vista en vivo está restringida a las operaciones compatibles con el navegador.*

Ir al principio

Selección, arrastre y colocación de los elementos

En la Vista en vivo, puede mover un elemento haciendo clic en el nombre de la etiqueta y arrastrándolo seguidamente hasta la ubicación deseada. Al hacer clic en el nombre de una etiqueta, aparecerá el icono del cursor en forma de mano para indicarle que puede arrastrar la etiqueta desde ese punto. Cuando empiece a arrastrar la etiqueta, las guías le ayudarán a colocarla en la ubicación precisa.

Puede seleccionar el contenido completo de una etiqueta de la Vista de código haciendo clic en el nombre de la etiqueta en la Vista en vivo.



Ir al principio

Desplazamiento con teclado en Vista en vivo

En Visualización de elementos, puede utilizar el teclado para desplazarse por los elementos o selectores de la página para agilizar el proceso de edición.

Desplazamiento por los elementos de la página

Las teclas Arriba y Abajo le ayudan a desplazarse por los elementos de la página en Vista en vivo. El desplazamiento se basa en la estructura DOM del documento.

El desplazamiento con teclado en Vista en vivo facilita el acceso a elementos anidados y ajustados.

Al acceder a un elemento mediante la tecla de fecha arriba o abajo, aparecerá Visualización de elementos para dicho elemento. A continuación, puede navegar a los selectores en Visualización de elementos o pulsar Intro para editar el texto directamente en Vista en vivo.



Imagen seleccionada en primer lugar. Al pulsar la tecla de flecha abajo, se selecciona el párrafo debajo de la imagen, como se muestra en la imagen siguiente.



Párrafo seleccionado. Al volver a pulsar la tecla de flecha abajo, se selecciona el elemento siguiente de la estructura DOM, el texto en negrita, como se muestra en la imagen siguiente.



Texto en negrita seleccionado.

Desplazamiento por selectores

Pulse la tecla Tab para desplazarse por los selectores en Visualización de elementos. El selector seleccionado aparece con un borde de color ámbar, como se muestra a continuación:



El selector seleccionado aparece resaltado con un borde de color ámbar.

Si pulsa la tecla Tab después del último selector aplicado, aparecerá el cuadro de texto que permite añadir un selector.

Puede utilizar Ctrl + [o Cmd + [para seleccionar un elemento principal y Ctrl +] o Cmd +] para seleccionar uno secundario.

Ir al principio

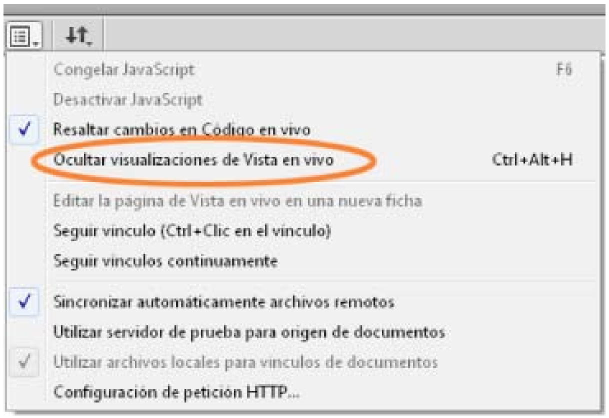
Desactivación de la edición en la Vista en vivo

Si prefiere no utilizar la Visualización de elementos ni el Inspector de propiedades de visualización rápida en la Vista en vivo, puede desactivar estas funciones de edición.

Métodos abreviados de teclado:

- (Windows) Ctrl + Alt + H
- (Mac) Cmd + Ctrl + H

1. Cambie a la Vista en vivo y haga clic en Opciones de Vista en vivo ().
2. Seleccione Ocultar visualizaciones de Vista en vivo.



Desactivación del Inspector de propiedades de visualización rápida y de la Visualización de elementos

Ir al principio

Escenarios no admitidos

- Los archivos de plantillas de Dreamweaver no pueden editarse en la Vista en vivo.
- Las etiquetas con contenido estático y dinámico. Aunque puede editar los selectores para estas etiquetas, el texto no se puede editar en la Vista en vivo. Si hace doble clic en estos elementos en la Vista en vivo, aparece un borde gris alrededor de ellos, lo que indica que no se puede editar el texto.
- Las etiquetas con pseudoselectores aplicados. Puede obtener resultados inesperados al intentar editar estos elementos en la Vista en vivo.

Panel DOM

El panel DOM muestra un árbol HTML interactivo del contenido estático y dinámico. Esta vista ayuda a asignar elementos visualmente en la Vista en vivo al formato HTML y a los selectores aplicados en el Diseñador de CSS. También puede realizar modificaciones en la estructura HTML a través del panel DOM y ver el resultado inmediatamente en la Vista en vivo.

Tutorial paso a paso

Cómo visualizar y modificar visualmente la estructura HTML en Dreamweaver (30 min)

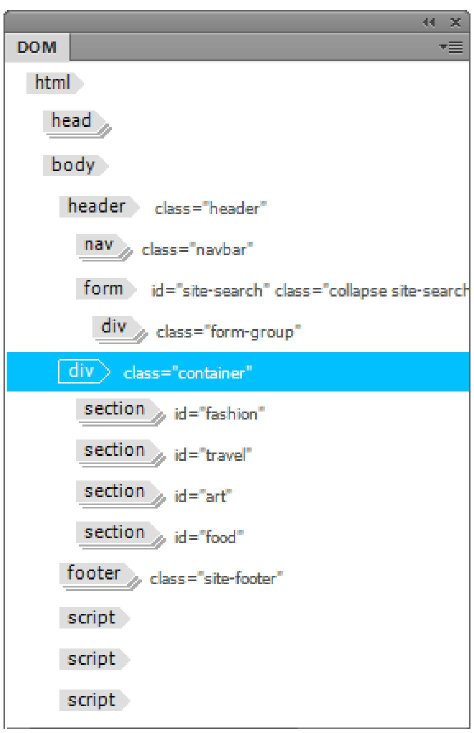
Para abrir el panel DOM, seleccione Ventana > DOM. También puede utilizar las teclas Ctrl + / (Windows) o Cmd + / (Mac) para abrirlo.

Al arrastrar elementos para insertarlos directamente en la Vista en vivo, el icono de </> aparece antes de colocar el elemento. Puede hacer clic en este icono para abrir el panel DOM e insertar el elemento en la posición adecuada de la estructura del documento. Para obtener más información, consulte Inserción de elementos directamente en la Vista en vivo.

El panel DOM muestra solo los elementos estáticos en la Vista de código o Diseño, y tanto los estáticos como los dinámicos en la Vista en vivo.

En los documentos de cuadrícula fluida, el panel DOM le permite visualizar la estructura DOM de HTML, pero no le permite editar la estructura HTML.

Nota: *En el panel DOM, puede editar únicamente el contenido estático. Los elementos dinámicos o de solo lectura se muestran en un tono de gris más oscuro.*



Panel DOM

Puede desplazar el panel DOM y colocarlo en la ubicación que desee de la interfaz de usuario. También puede acoplar el panel junto con otros paneles.

Ir al principio

Uso de la Vista rápida de elementos

1. Abra el documento necesario y, a continuación, abra el panel DOM seleccionando Ventana > DOM.
2. Cámbiese a la Vista en vivo y haga clic en el elemento que desee inspeccionar o editar.
   - El formato HTML del elemento seleccionado se resalta en el panel DOM.
   - El selector aplicado se resalta en el Diseñador de CSS.
   - El código correspondiente se resalta en la Vista de código.
   - La etiqueta correspondiente se resalta (en azul) en el Selector de etiquetas.

   También puede seleccionar un elemento HTML en el panel DOM. Al hacer clic en cualquier elemento del panel DOM, ocurre lo siguiente:

   - La Vista en vivo se desplaza al elemento correspondiente.
   - Si la Vista de código está abierta, la Vista de código se desplaza al código correspondiente al elemento.
   - El Diseñador de CSS (panel Selectores) se desplaza al selector correspondiente más cercano (de forma similar a cuando se hace clic en el elemento en la Vista en vivo).
   - La etiqueta se resalta en el Selector de etiquetas.

   Esta sincronización entre diferentes vistas y el Diseñador de CSS permite visualizar al instante el formato y los estilos HTML asociados con el elemento seleccionado.

3. Edite el elemento según convenga (edición de HTML o CSS). Para obtener información sobre el uso del panel DOM para editar el formato HTML, consulte Edición de la estructura HTML mediante el panel DOM. Para obtener información sobre el Diseñador de CSS, consulte Panel Diseñador de CSS.

Ir al principio

Edición de la estructura HTML mediante el panel DOM

El elemento seleccionado en la página se resalta en el panel DOM. Puede desplazarse a cualquier nodo o elemento utilizando las teclas de flecha.

- Para seleccionar un elemento o un nodo, haga clic en él. Para expandir o contraer un elemento o un nodo, haga clic en la etiqueta HTML o haga doble clic en el selector junto a la etiqueta.
- Para duplicar un elemento o un nodo, haga clic con el botón derecho en él y haga clic en Duplicar. Al duplicar un elemento que tenga un identificador asociado, se incrementa el ID del nuevo elemento (duplicado).
- Para copiar un elemento o un nodo, haga clic con el botón derecho en él y haga clic en Copiar. Si copia un elemento con elementos secundarios, estos también se copian.
- Para pegar un elemento o un nodo, haga clic en el elemento o el nodo bajo el que desee anidar el elemento copiado. A continuación, haga clic con el botón derecho en el elemento o el nodo y seleccione Pegar.

Métodos abreviados de teclado:

- **Duplicar**: Ctrl + D (Win) / Cmd + D (Mac)
- **Eliminar**: Supr o Retroceso
- **Copiar**: Ctrl + C (Win) / Cmd + C (Mac)
- **Pegar**: Ctrl + V (Win) / Cmd + V (Mac)
- **Deshacer**: Ctrl + Z (Win) / Cmd + Z (Mac)
- **Rehacer**: Ctrl + Y (Win) / Cmd + Y (Mac)

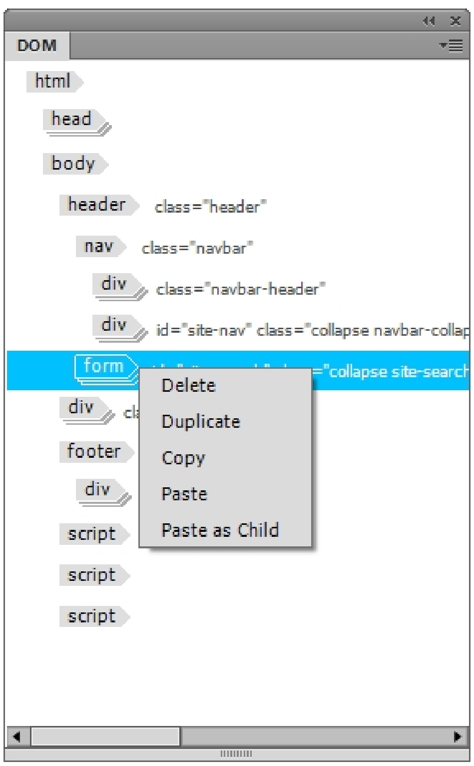
- Para pegar el elemento copiado como elemento secundario de un nodo o un elemento específico, haga clic con el botón derecho del ratón en el elemento o nodo (principal) y, a continuación, haga clic en Pegar como elemento secundario.
- Para mover o reorganizar elementos, arrástrelos hasta la ubicación deseada en el panel DOM.

  Aparece una línea verde para indicar la ubicación en la que se colocará el elemento arrastrado. Si suelta el elemento sobre el elemento resaltado en gris (elemento de referencia), se coloca el elemento soltado como primer elemento secundario del elemento de referencia.
- Para eliminar un elemento o un nodo, haga clic con el botón derecho en él y haga clic en Eliminar.

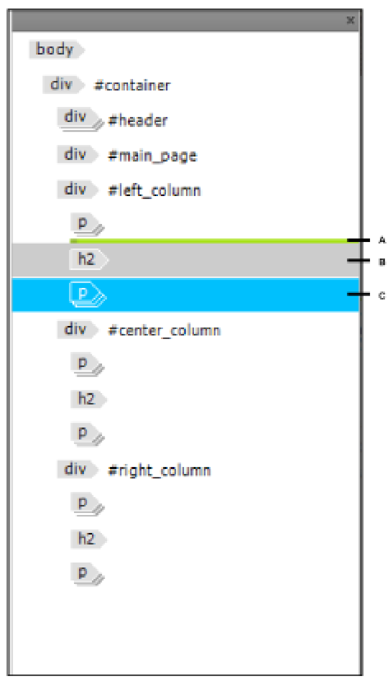
Puede deshacer (Ctrl/Cmd + Z) o rehacer (Ctrl/Cmd + Y) las operaciones que realice en el panel DOM.

Nota: *Normalmente, cuando se edita una página, el botón Actualizar de la barra de herramientas Documento cambia al botón Detener, lo que indica que la página se está recargando. Una vez que la página se ha cargado de nuevo, el botón Actualizar vuelve a aparecer para indicar que la página se haya cargado por completo.*

Al realizar cambios en el panel DOM, la página puede tardar un poco en cargarse incluso después de que reaparezca el botón Actualizar tras cambiar al botón Detener.



Opciones de edición del panel DOM



Mover elementos HTML mediante la Vista rápida de elementos

A. Ubicación en la que se coloca el elemento arrastrado **B.** Elemento de referencia **C.** Elemento que se va a mover

Importante: *si la página contiene JavaScript, el menú contextual (botón derecho del ratón) del panel DOM aparece durante cierto tiempo y luego deja de estar disponible. Para utilizar el menú contextual, oculte la Vista en vivo (Opciones de Vista en vivo > Ocultar visualizaciones de Vista en vivo) y luego desactive JavaScript (Opciones de Vista en vivo > Desactivar JavaScript).*

Configuración de las propiedades de texto en el inspector de propiedades

Puede utilizar el inspector de propiedades para aplicar el formato HTML o de Hojas de estilos en cascada (CSS). Al aplicar formato HTML, Dreamweaver añade propiedades al código HTML en el cuerpo de la página. Al aplicar formato CSS, Dreamweaver escribe propiedades en la sección head del documento o en una hoja de estilos independiente.

Nota: *Al crear estilos en línea CSS, Dreamweaver añade código de atributos de estilo directamente al cuerpo de la página.*

Ir al principio

Aplicación de formato a texto (CSS y HTML)

La aplicación de formato a texto en Dreamweaver es similar a la utilización de un programa estándar de tratamiento de texto. Puede establecer estilos de formato predeterminados (Párrafo, Encabezado 1, Encabezado 2, etc.) para un bloque de texto, cambiar la fuente, el tamaño, el color y la alineación del texto seleccionado o aplicar estilos de texto, como negrita, cursiva, monoespacio y subrayado.

Dreamweaver dispone de dos inspectores de propiedades integrados en uno solo: el inspector de propiedades de CSS y el inspector de propiedades de HTML. Al utilizar el inspector de propiedades de CSS, Dreamweaver aplica formato al texto mediante CSS (Cascading Style Sheets: hojas de estilos en cascada). Los estilos CSS ofrecen a los diseñadores y desarrolladores Web un mayor control sobre el diseño de la página Web, a la vez que les permite utilizar funciones mejoradas que optimizan la accesibilidad y reducen el tamaño de archivo. El inspector de propiedades de CSS le permite acceder a los estilos existentes y crear otros nuevos.

La utilización de CSS es una forma de controlar el estilo de una página Web sin que se vea afectada su estructura. Al separar los elementos visuales de diseño (fuentes, colores, márgenes, etc.) de la estructura lógica de una página Web, CSS permite a los diseñadores Web tener un control visual y tipográfico de la página Web sin que ello repercuta negativamente en la integridad del contenido. Además, al definir el diseño tipográfico y el diseño de la página a partir de un solo bloque de código, sin tener que recurrir a mapas de imagen, etiquetas `font`, tablas y GIF espaciadores, se pueden llevar a cabo descargas más rápidamente, mejorar el mantenimiento del sitio Web y establecer un punto central desde el que se pueden controlar los atributos de diseño de varias páginas Web.

Puede almacenar estilos creados con CSS directamente en el documento o, para lograr mayor potencia y flexibilidad, almacenar los estilos en una hoja de estilos externa. Si adjunta una hoja de estilos externa a varias páginas Web, todas las páginas reflejarán automáticamente los cambios realizados en la hoja. Para acceder a todas las reglas de estilos CSS de una página, utilice el panel Estilos CSS (Ventana > Estilos CSS). Para acceder a las reglas que afectan a la selección actual, utilice el panel Estilos CSS (modo Actual) o el menú emergente Regla de destino del inspector de propiedades de CSS.

Si lo prefiere, puede optar por utilizar etiquetas de formato HTML para aplicar formato al texto de las páginas Web. Para utilizar etiquetas HTML en lugar de CSS, aplique formato al texto mediante el inspector de propiedades de HTML.

Nota: *Puede combinar formato CSS y HTML 3.2 en la misma página. La aplicación de formato se realiza de forma jerárquica: el formato HTML 3.2 tiene prioridad sobre el formato aplicado mediante hojas de estilo CSS externas y el estilo CSS incrustado en un documento tiene prioridad sobre el estilo CSS externo.*

Ir al principio

Edición de reglas CSS en el inspector de propiedades

1. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) si es que no está ya abierto y haga clic en el botón CSS.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Sitúe el punto de inserción dentro de un bloque de texto al que se haya aplicado formato mediante una regla que desea editar. La regla aparecerá en el menú emergente Regla de destino.

- Seleccione una regla del menú emergente Regla de destino.

3. Realice los cambios que desee en la regla mediante las diversas opciones del inspector de propiedades de CSS.

Regla de destino Es la regla que está editando en el inspector de propiedades de CSS. Si hay una regla ya existente aplicada al texto, se mostrará el formato de la regla que afecta al texto al hacer clic en el texto de la página. También puede utilizar el menú emergente Regla de destino para crear nuevas reglas CSS y nuevos estilos en línea o aplicar clases existentes al texto seleccionado. Si desea crear una regla nueva, deberá rellenar el cuadro de diálogo Nueva regla CSS. Para más información, consulte los vínculos incluidos al final de este tema.

Editar regla Abre el cuadro de diálogo Definición de regla CSS para la regla de destino. Si selecciona Nueva regla CSS del menú emergente Regla de destino y hace clic en el botón Editar regla, Dreamweaver abrirá el cuadro de diálogo de definición de nueva regla CSS.

Panel CSS Abre el panel Estilos CSS y muestra propiedades para la regla de destino en la vista actual.

Fuente Cambia la fuente de la regla de destino.

Tamaño Establece el tamaño de la fuente para la regla de destino.

Color del texto Establece el color seleccionado como color de fuente en la regla de destino. Seleccione un color seguro para la Web haciendo clic en el cuadro de colores o introduzca un valor hexadecimal (por ejemplo, #FF0000) en el campo de texto adyacente.

Negrita Añade la propiedad de negrita a la regla de destino.

Cursiva Añade la propiedad de cursiva a la regla de destino.

Alinear a la izquierda, al centro o a la derecha Añade las correspondientes propiedades de alineación a la regla de destino.

***Nota**: Las propiedades de Fuente, Tamaño, Color del texto, Negrita, Cursiva y Alineamiento siempre muestran las propiedades correspondientes a la regla que afecta a la selección actual de la ventana de documento. Al cambiar alguna de estas propiedades, los cambios que realice afectarán a la regla de destino.*

Ir al principio

Configuración de formato HTML en el inspector de propiedades

1. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) si es que no está ya abierto y haga clic en el botón HTML.
2. Seleccione el texto al que desea dar formato.
3. Configure las opciones que desea aplicar al texto seleccionado.

Formato Establece el estilo de párrafo del texto seleccionado. Párrafo aplica el formato predeterminado para una etiqueta <p>, Encabezado 1 añade una etiqueta H1, etc.

ID Asigna una ID a la selección. El menú desplegable ID (si resulta aplicable) enumera todos los ID declarados pero no utilizados en el documento.

Clase Muestra el estilo de clase que se aplica actualmente al texto seleccionado. Si no se ha aplicado ningún estilo a la selección, el menú emergente muestra Sin estilo CSS. Si se han aplicado varios estilos a la selección, el menú aparece en

blanco.

Utilice el menú Estilo para seguir uno de estos procedimientos:

- Seleccione el estilo que desea aplicar a la selección.
- Seleccione Ninguno para quitar el estilo seleccionado actualmente.
- Seleccione Cambiar nombre para cambiar el nombre del estilo.
- Seleccione Adjuntar hoja de estilos para abrir un cuadro de diálogo en el que poder adjuntar una hoja de estilos externa a la página.

Negrita Aplica `<b>` o `<strong>` al texto seleccionado, en función de la preferencia de estilo definida en la categoría General del cuadro de diálogo Preferencias.

Cursiva Aplica `<i>` o `<em>` al texto seleccionado, en función de la preferencia de estilo definida en la categoría General del cuadro de diálogo Preferencias.

Lista sin ordenar Crea una lista con viñetas del texto seleccionado. Si no hay texto seleccionado, comienza una nueva lista con viñetas.

Lista ordenada Crea una lista numerada del texto seleccionado. Si no hay texto seleccionado, comienza una nueva lista numerada.

Blockquote y Quitar Blockquote Inserta y anula sangría en el texto seleccionado aplicando o quitando la etiqueta `blockquote`. En una lista, la aplicación de sangría crea una lista anidada y su anulación elimina la anidación de la lista.

Vínculo Crea un vínculo de hipertexto del texto seleccionado. Haga clic en el icono de carpeta para localizar un archivo del sitio, escriba el URL, arrastre el icono de señalización hasta un archivo del panel Archivos o arrastre un archivo desde el panel Archivos hasta el cuadro.

Título Especifica el texto de información sobre una herramienta para un vínculo de hipertexto.

Destino Permite especificar el marco o la ventana donde se cargará el documento vinculado.

- `_blank` carga el archivo vinculado en una nueva ventana sin nombre del navegador.
- `_parent` carga el archivo vinculado en el conjunto de marcos padre o en la ventana del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el archivo vinculado se cargará en la ventana completa del navegador.
- `_self` carga el archivo vinculado en el mismo marco o ventana que el vínculo. Este destino está implícito, por lo que normalmente no es preciso especificarlo.
- `_top` carga el archivo vinculado en la ventana completa del navegador, quitando así todos los marcos.

Ir al principio

Cambio del nombre de una clase mediante el inspector de propiedades de HTML

Dreamweaver muestra todas las clases disponibles para la página en el menú Clase del inspector de propiedades de HTML. Puede cambiar los nombres de los estilos de la lista seleccionando la opción Cambiar nombre, incluida al final de la lista de estilos de clase.

1. Seleccione Cambiar nombre en el menú emergente Estilo del inspector de propiedades de texto.
2. Seleccione el estilo cuyo nombre desee cambiar en el menú emergente Cambiar nombre de estilo.
3. Introduzca el nuevo nombre en el cuadro de texto Nuevo nombre y haga clic en Aceptar.

- Apertura del panel Estilos CSS

Revisión ortográfica de una página Web

Utilice el comando Ortografía para revisar la ortografía del documento actual. El documento debe ser una página Web (por ejemplo, una página HTML, ColdFusion o PHP). El comando Ortografía no funciona con archivos de texto o archivos XML.

Asimismo, el comando Ortografía no tiene en cuenta las etiquetas HTML ni los valores de atributo.

Nota: Dreamweaver sólo puede revisar la ortografía del archivo abierto actualmente en la ventana de documento. No puede revisar la ortografía de todos los archivos de un sitio simultáneamente.

De forma predeterminada, el corrector ortográfico utiliza el diccionario de inglés de Estados Unidos. Para cambiar el diccionario, seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Dreamweaver > Preferencias > General (Macintosh) y, a continuación, seleccione el diccionario que desea utilizar en el menú emergente Diccionario ortográfico.

1. Seleccione Comandos > Ortografía o presione Mayús+F7.

   Cuando Dreamweaver encuentra una palabra que no reconoce, aparece el cuadro de diálogo Ortografía.

2. Seleccione la opción adecuada teniendo en cuenta las discrepancias mostradas.

   Añadir a personal Incorpora la palabra no reconocida al diccionario personal.

   Omitir Ignora esta aparición de la palabra no reconocida.

   Cambiar Sustituye esta aparición de la palabra no reconocida por el texto que usted escriba en el cuadro Cambiar a o por la selección de la lista Sugerencias.

   Omitir todo Ignora todas las apariciones de la palabra no reconocida.

   Cambiar todas Reemplaza de la misma manera todas las apariciones de la palabra no reconocida.

Nota: Dreamweaver no proporciona ningún medio para eliminar las entradas añadidas a los diccionarios personales.

Importación de datos de tabla

Puede importar datos de tabla en el documento guardando en primer lugar los archivos (por ejemplo, archivos de Microsoft Excel o archivos de base de datos) en formato de texto delimitado.

Puede importar y aplicar formato a datos de tabla e importar texto de documentos HTML de Microsoft Word.

También puede añadir texto de documentos de Microsoft Excel a un documento de Dreamweaver importando el contenido del archivo de Excel en una página Web.

1. Seleccione Archivo > Importar> Importar datos de tabla o bien Insertar > Objetos de tabla > Importar datos de tabla.
2. Localice el archivo deseado o introduzca su nombre en el cuadro de texto.
3. Seleccione el delimitador empleado cuando se guardó el archivo como texto delimitado. Las opciones disponibles son: Tabulación, Coma, Punto y coma, Dos puntos y Otro.

   Si selecciona Otro, aparecerá un campo en blanco al lado de la opción. Introduzca el carácter empleado como delimitador.
4. Utilice las restantes opciones para aplicar formato o definir la tabla en la que se importarán los datos y haga clic en Aceptar.

Más temas de ayuda
Cómo abrir y editar documentos existentes

Importación de documentos de Microsoft Office (sólo Windows)

Puede insertar contenido de un documento de Microsoft Word o Excel en una página Web nueva o existente. Al importar un documento de Word o Excel, Dreamweaver recibe el HTML convertido y lo inserta en la página Web. El tamaño de archivo, una vez que Dreamweaver recibe el HTML convertido, debe ser inferior a 300 KB.

En lugar de importar todo el contenido de un archivo, también es posible pegar fragmentos de un documento de Word y conservar el formato.

Nota: Si utiliza Microsoft Office 97, no podrá importar el contenido de un documento de Word ni de Excel; debe insertar un vínculo al documento.

1. Abra la página Web en la que desea insertar el documento de Word o Excel.
2. En la vista Diseño, siga uno de estos procedimientos para seleccionar el archivo:
   - Arrastre el archivo desde su ubicación actual a la página en la que desea que aparezca el contenido.
   - Seleccione Archivo > Importar > Documento de Word, o bien Archivo > Importar > Documento de Excel.
3. En el cuadro de diálogo Insertar documento, vaya al archivo que desea añadir, seleccione las opciones de formato adecuadas en el menú emergente Formato en la parte inferior del cuadro de diálogo y luego haga clic en Abrir.
   Sólo texto Inserta texto sin formato. Si el texto original tiene formato, se eliminará todo el formato.

   Texto con estructura Inserta texto que conserva su estructura pero no el formato básico. Por ejemplo, puede pegar texto y conservar la estructura de los párrafos, listas y tablas sin conservar negritas, cursivas u otras características de formato.

   Texto con estructura y formato básico Inserta texto con formato HTML estructurado y simple (por ejemplo, párrafos y tablas, así como texto formateado con la etiqueta b, i, u, strong, em, hr, abbr o acronym).

   Texto con estructura y formato completo Inserta texto que conserva toda la estructura, el formato HTML y los estilos CSS.

   Limpiar espaciado de párrafo de Word Elimina espacios adicionales entre párrafos al pegar el texto si seleccionó la opción Texto con estructura o Formato básico.

   El contenido del documento de Word o Excel aparecerá en la página.

Creación de un vínculo a un documento de Word o Excel

Puede insertar un vínculo a un documento de Microsoft Word o Excel en una página existente.

1. Abra la página en la que desea que aparezca el vínculo.
2. Arrastre el archivo desde su ubicación actual a la página Web de Dreamweaver e inserte el vínculo en el lugar que desea que aparezca.
3. Seleccione Crear un vínculo y, a continuación, haga clic en Aceptar.
4. Si el documento para el que está creando un vínculo se encuentra fuera de la carpeta raíz del sitio, Dreamweaver le solicitará que copie el documento en dicha carpeta.

   Al copiar el documento en la carpeta raíz del sitio garantiza que el documento se encontrará disponible en el momento de publicar el sitio Web.

5. Cuando cargue la página en el servidor Web, asegúrese de cargar también el archivo de Word o Excel.

   La página contiene ahora un vínculo al documento de Word o Excel. El texto del vínculo es el nombre del archivo vinculado. Si lo desea, puede cambiar el texto del vínculo en la ventana de documento.

Uso de formato HTML

Aunque CSS es el método preferido para aplicar formato al texto, Dreamweaver todavía permite aplicar formato al texto con HTML.

Volver al principio

Aplicación de formato a párrafos

Utilice el menú Formato del inspector de propiedades de HTML o el submenú Formato > Formato de párrafo para aplicar las etiquetas estándar de párrafo y encabezado.

1. Sitúe el punto de inserción en el párrafo o seleccione parte del texto del párrafo.
2. En el submenú Formato > Formato de párrafo o en el menú emergente Formato del inspector de propiedades, elija una opción:
   - Elija un formato de párrafo (por ejemplo, Encabezado 1, Encabezado 2, Texto con formato predeterminado, etc.). La etiqueta HTML asociada con el estilo seleccionado (por ejemplo, h1 para Encabezado 1, h2 para Encabezado 2, pre para Formato predeterminado, etc.) se aplicará a todo el párrafo.
   - Seleccione Ninguno para quitar un formato de párrafo.

   Cuando aplica una etiqueta de encabezado a un párrafo, Dreamweaver añade automáticamente la siguiente línea de texto como un párrafo sencillo. Para cambiar esta configuración, seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh); a continuación, en la categoría General, en la sección Opciones de edición, compruebe que la casilla Cambiar a párrafo sencillo tras el encabezado no esté activada.

Volver al principio

Cambio del color del texto

Puede cambiar el color predeterminado de todo el texto de una página o bien el color del texto seleccionado en la página.

Definición de colores de texto predeterminados para una página

❖ Seleccione Modificar > Propiedades de la página > Apariencia (HTML) o Vínculos (HTML) y, a continuación, seleccione colores para las opciones Color del texto, Color de los vínculos, Vínculos visitados y Vínculos activos.
Nota: El color del vínculo activo es el que adopta el vínculo cuando se hace clic en él. Es posible que algunos navegadores Web no utilicen el color especificado.

Cambio del color del texto seleccionado

❖ Seleccione Formato > Color, seleccione un color del selector de colores del sistema y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Alineación de texto

Puede alinear texto mediante HTML con el submenú Formato > Alinear. Asimismo, puede centrar cualquier elemento en una página usando el comando Formato > Alinear > Centro.

Alineación de texto en una página

1. Seleccione el texto que desea alinear o, simplemente, inserte el puntero al principio del texto.
2. Seleccione Formato > Alinear y elija un comando de alineación.

Cómo centrar elementos en la página

1. Seleccione el elemento que desea centrar (imagen, plug-in, tabla u otro elemento de página).
2. Seleccione Formato > Alinear > Centro.
   Nota: Se pueden alinear y centrar bloques completos de texto, pero no partes de un encabezado o de un párrafo.

Volver al principio

Aplicación de sangría al texto

El comando Sangría aplica la etiqueta HTML blockquote al párrafo de texto y aplica sangría a ambos lados de la página.

1. Sitúe el punto de inserción en el párrafo al que desea aplicar sangría.
2. Seleccione Formato > Sangría o Anular sangría o seleccione Lista > Sangría o Anular sangría del menú contextual.
   Nota: Puede aplicar varias sangrías a un párrafo. Cada vez que seleccione este comando, la sangría del texto aumenta a ambos lados del documento.

Volver al principio

Aplicación de estilos de fuente

Puede utilizar HTML para aplicar formato de texto a una letra o a párrafos y bloques de texto enteros de un sitio. Utilice el menú Formato para establecer o cambiar las características de fuente para el texto seleccionado. Puede establecer el tipo, estilo (negrita, cursiva) y el tamaño de la fuente.

1. Seleccione el texto. Si no hay texto seleccionado, la opción se aplicará al texto que escriba a continuación.
2. Elija entre las opciones siguientes:
   - Para cambiar la fuente, seleccione una combinación de fuentes del submenú Formato > Fuente. Seleccione Predeterminada para quitar los tipos de fuente aplicados anteriormente y aplicar la fuente predeterminada al texto seleccionado (la fuente predeterminada por el navegador o la fuente asignada a la etiqueta en la hoja de estilos CSS).
   - Para cambiar el estilo de fuente, seleccione un estilo de fuente (Negrita, Cursiva, Subrayado, etc.) del submenú Formato > Estilo.

Más temas de ayuda

Configuración de las propiedades de texto en el inspector de propiedades

Definición de las propiedades CSS

Creación de una nueva regla CSS

Utilización de reglas horizontales

Creación de una regla horizontal
Modificación de una regla horizontal

Las reglas horizontales (líneas) son útiles para organizar la información. Puede separar visualmente el texto y los objetos de una página con una o más reglas.

Volver al principio

Creación de una regla horizontal

1. En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar una regla horizontal.
2. Seleccione Insertar > HTML > Regla horizontal.

Volver al principio

Modificación de una regla horizontal

1. En la ventana de documento, seleccione la regla horizontal.
2. Seleccione Ventana > Propiedades para abrir el inspector de propiedades y modificar las propiedades que desee:
   Cuadro de texto ID Permite especificar un ID para la regla horizontal.

   An (Ancho) y Al (Alto) Especifican el ancho y el alto de la regla en píxeles o como porcentaje del tamaño de la página.

   Alinear Especifica la alineación de la regla (Predet., Izquierda, Centro o Derecha). Esta configuración sólo es aplicable si el ancho de la regla es inferior al ancho de la ventana del navegador.

   Sombreado Especifica si la regla debe trazarse con sombreado. Desactive esta opción para trazar la regla con un color sólido.

   Clase Le permite asociar una hoja de estilos o aplicar una clase de una hoja de estilos ya asociada.

Modificación de combinaciones de fuentes

Modificación de combinaciones de fuentes

Adición de una nueva combinación a la lista de fuentes

Utilice el comando Editar lista de fuentes para establecer las combinaciones de fuentes que aparecen en el inspector de propiedades y el submenú Formato > Fuente.

Las combinaciones de fuentes determinan cómo muestra un navegador el texto de la página Web. Un navegador utiliza la primera fuente de la combinación que se encuentre en el sistema del usuario; si no está instalada ninguna de las fuentes de la combinación, el navegador mostrará el texto de acuerdo con las preferencias que tenga definidas.

Volver al principio

Modificación de combinaciones de fuentes

1. Seleccione Formato > Fuente > Editar lista de fuentes.
2. Seleccione la combinación de fuentes en la lista de la parte superior del cuadro de diálogo.

   Las fuentes de la combinación seleccionada aparecerán en la lista Fuentes elegidas, situada en la esquina inferior izquierda del cuadro de diálogo. A la derecha se encuentra una lista con todas las fuentes disponibles instaladas en el sistema.

3. Siga uno de estos procedimientos:
   - Para añadir o quitar fuentes de una combinación, haga clic en los botones de flecha (<< o >>) entre las listas Fuentes elegidas y Fuentes disponibles.
   - Para añadir o quitar una combinación de fuentes, haga clic en los botones más (+) y menos (-) de la parte superior del cuadro de diálogo.
   - Para añadir una fuente que no está instalada en el sistema, escriba el nombre de la fuente en el cuadro de texto situado bajo la lista Fuentes disponibles y haga clic en el botón << para añadirla a la combinación. Añadir una fuente que no está instalada en el sistema resulta útil, por ejemplo, para especificar una fuente sólo para Windows cuando desarrolla páginas con Macintosh.
   - Para desplazarse por la lista de combinaciones de fuentes, haga clic en los botones de flecha de la parte superior del cuadro de diálogo.

Volver al principio

Adición de una nueva combinación a la lista de fuentes

1. Seleccione Formato > Fuente > Editar lista de fuentes.
2. Seleccione una fuente de la lista de Fuentes disponibles y haga clic en el botón << para añadir la fuente a la lista de Fuentes elegidas.
3. Repita el paso 2 con cada fuente de la combinación.

   Para añadir una fuente que no está instalada en el sistema, escriba el nombre de la fuente en el campo de texto situado bajo la lista Fuentes disponibles y haga clic en el botón << para añadirla a la combinación. Añadir una fuente que no está instalada en el sistema resulta útil, por ejemplo, para especificar una fuente sólo para Windows cuando desarrolla páginas con Macintosh.

4. Cuando termine de seleccionar fuentes específicas, seleccione una familia genérica de fuentes en el menú Fuentes disponibles y haga clic en el botón << para pasar la familia genérica de fuentes a la lista Fuentes elegidas.

   Las familias genéricas de fuentes son: cursiva, fantasía, monoespacio, sans-serif y serif. Si ninguna de las fuentes de la lista Fuentes elegidas está disponible en el sistema del usuario, el texto aparecerá en la fuente predeterminada asociada con la familia genérica de fuentes. Por ejemplo, la fuente monoespacio predeterminada en la mayoría de los sistemas es Courier.

Añadir Edge Web Fonts a la lista de fuentes

Puede añadir tanto Adobe Edge Web Fonts como Web Fonts a la lista de fuentes de Dreamweaver. En la lista Fuentes, las pilas de fuentes que admite Dreamweaver se enumeran en primer lugar, por delante de las Web Fonts y de las Edge Web Fonts.

Ir al principio

Añadir Adobe Edge Web Fonts a la lista de fuentes

Ahora puede utilizar Adobe Edge Web Fonts en sus páginas web. Cuando se utiliza una fuente Edge en una página, se añade una etiqueta de script adicional para hacer referencia a un archivo JavaScript. Este archivo descarga la fuente del servidor de Creative Cloud directamente a la memoria caché del navegador.

Al visualizar la página, las fuentes se descargan del servidor de Creative Cloud aunque la fuente esté disponible en el equipo del usuario.

Por ejemplo, una etiqueta Script que solo utiliza la fuente “Abel” tiene el formato:

```
<script>var adobewebfontsappname ="dreamweaver"</script>
```

```
<script src="http://use.edgefonts.net/abel:n4:default.js" type="text/javascript"></script>
```

1. Seleccione Modificar > Administrar fuentes.
2. La ficha Fuentes Adobe Edge muestra todas las Adobe Edge Web Fonts que se pueden añadir a la lista Fuentes.
3. Para buscar y añadir fuentes de esta lista a la lista Fuentes, haga lo siguiente:
   - Haga clic en la fuente que desea añadir a la lista Fuentes.
   - Para anular la selección de una fuente, haga clic en la fuente nuevamente.
   - Utilice filtros para limitar la lista de manera que solo incluya las fuentes preferidas. Por ejemplo, para limitar la lista a las de tipo Serif, haga clic en M.
   - Puede utilizar varios filtros. Por ejemplo, para mostrar solo los filtros de tipo Serif que pueden utilizarse para párrafos, haga clic en M y ≣.
   - Para buscar una fuente por su nombre, escriba su nombre en el cuadro de búsqueda.
4. Haga clic en ☑ para filtrar las fuentes que ha seleccionado.
5. Haga clic en Listo.
6. Abra la lista de fuentes desde cualquier ubicación. Por ejemplo, puede utilizar la lista Fuentes de la sección CSS del panel Propiedades.

   En la lista Fuentes, las pilas de fuentes de Dreamweaver se muestran delante de las fuentes Web. Desplace hacia abajo la lista para localizar las fuentes seleccionadas.

Ir al principio

Añadir fuentes Web locales a la lista de fuentes

Puede añadir las fuentes Web del equipo a la lista Fuentes de Dreamweaver. Las fuentes añadidas se reflejan en todos los menús de Fuentes de Dreamweaver. Se admiten fuentes de tipo EOT, WOFF, TTF y SVG.

1. Seleccione Modificar > Administrar fuentes.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, haga clic en la ficha Fuentes web locales.
3. Haga clic en el botón Examinar correspondiente al tipo de fuente que desea añadir. Por ejemplo, si la fuente está en formato EOT, haga clic en el botón Examinar correspondiente a Fuente EOT.
4. Vaya a la ubicación del equipo que contiene la fuente. Seleccione el archivo y ábralo. Si hay otros formatos para la fuente en esa ubicación, estos se añadirán automáticamente al cuadro de diálogo. El Nombre de fuente también se toma automáticamente del nombre de la fuente.
5. Seleccione la opción que le pide confirmación de que ha obtenido licencia para utilizar la fuente en un sitio web.
6. Haga clic en Listo. La lista de fuentes se muestra en la Lista actual de fuentes locales.

    Para eliminar una fuente web de la lista de fuentes, seleccione la fuente en Lista actual de fuentes locales y haga clic en Quitar.

Ir al principio

Crear pilas de fuentes personalizadas

Una pila de fuentes es una lista de fuentes en una declaración de familia de fuentes de CSS. Mediante la ficha Pilas de fuentes personalizadas del cuadro de diálogo Administrar fuentes, puede realizar las siguientes operaciones:

- Añada nuevas pilas de fuentes utilizando el botón “+”.
- Para editar las pilas de fuentes existentes, seleccione la pila de fuentes en la Lista de fuentes. Utilice los botones “>>” y “<<” para actualizar la lista de Fuentes elegidas.
- Elimine pilas de fuentes existentes mediante el botón “-”.
- Reordene las pilas mediante los botones de flecha.

Ir al principio

Vista previa de fuentes insertadas

No puede obtener una vista previa de fuentes Edge y Web Fonts en la vista de Diseño. Cambie a la Vista en vivo u obtenga una vista previa de la página en un navegador para obtener una vista previa de estas.

Ir al principio

Actualización de la etiqueta script de fuentes Web en todos los archivos

Al actualizar la fuente en un archivo CSS que está vinculado a varios archivos HTML, se le pedirá que actualice la etiqueta script en los archivos HTML relacionados. Al hacer clic en Actualizar, se actualizarán las etiquetas script de todos los archivos HTML afectados.

Ir al principio

Actualización de la etiqueta script de fuentes Web en una página

Seleccione Comandos > Limpiar etiqueta de script de fuentes Web (página actual) para actualizar las fuentes Web de la página web que no se reflejan en la etiqueta script.

Inserción de fechas

Dreamweaver proporciona un objeto Fecha que permite insertar la fecha actual con el formato que prefiera (con o sin la hora) y ofrece la posibilidad de actualizarla cada vez que guarde el archivo.

Nota: Las fechas y horas que aparecen en el cuadro de diálogo Insertar fecha no son las actuales y tampoco reflejan las que verá el usuario cuando visite el sitio. Sólo son ejemplos de la forma en que se puede presentar esta información.

1. En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar la fecha.
2. Siga uno de estos procedimientos:
    - Seleccione Insertar > Fecha.
    - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el icono Fecha.
3. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione el formato de día de la semana, fecha y hora.
4. Si desea que la fecha insertada se actualice cada vez que guarde el documento, seleccione Actualizar automáticamente al guardar. Si desea que la fecha se convierta en texto normal cuando se inserte y no se actualice automáticamente, desactive esa opción.
5. Haga clic en Aceptar para insertar la fecha.

    Si ha seleccionado Actualizar automáticamente al guardar, puede editar el formato de fecha después de insertarlo en el documento haciendo clic en el texto formateado y seleccionando Editar formato de fecha en el inspector de propiedades.

Uso de activos

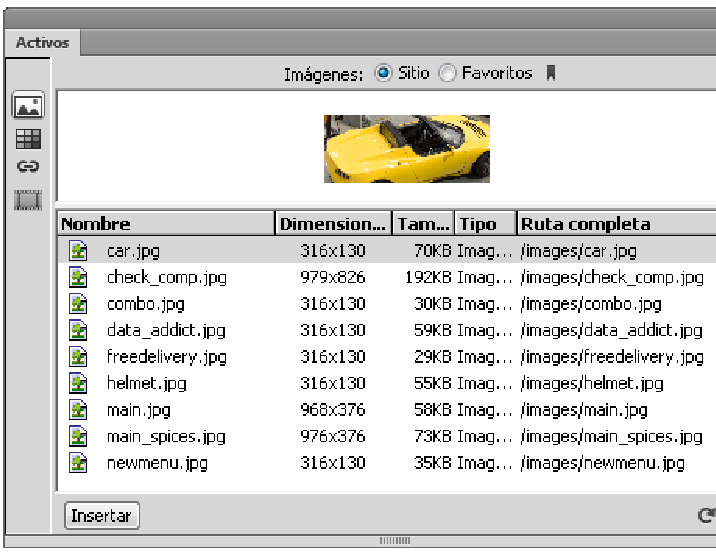
Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Ir al principio

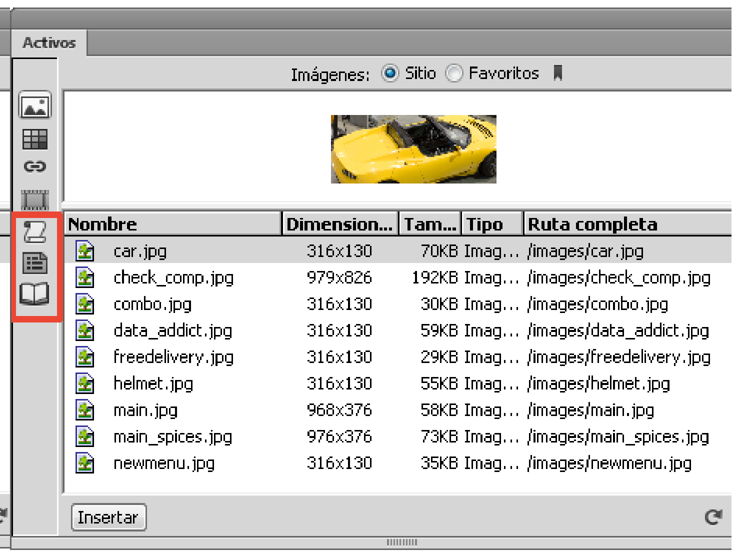
Introducción al panel Activos

Utilice el panel Activos (Ventana > Activos) para administrar los activos del sitio actual. En el panel Activos se muestran los activos del sitio asociados al documento activo en la ventana de documento.

Nota: *Deberá definir un sitio local para ver los activos en el panel Activos.*



Panel Activos en Vista en vivo



Panel Activos en Vista de código y Diseño

El panel Activos ofrece dos formas diferentes de ver los activos:

Lista Sitio Enumera todos los activos del sitio, incluidos los colores y URL que se utilizan en los documentos del sitio.

Lista Favoritos Enumera únicamente los activos que haya elegido de forma explícita.

Para alternar entre estas dos vistas, seleccione el botón de opción Sitio o Favoritos situado sobre el área de vista previa. (Estas dos vistas no están disponibles para las categorías Plantillas y Biblioteca.)

Nota: *La mayoría de las operaciones del panel Activos funcionan de la misma forma en ambas listas. Sin embargo, algunas tareas solo se pueden realizar en la lista Favoritos.*

En ambas listas, los activos pertenecen a una de las categorías siguientes:

Imágenes Archivos de imagen en formato GIF, JPEG o PNG.

Colores Colores utilizados en los documentos y las hojas de estilos, incluidos los colores del texto, de los diferentes fondos y de los vínculos.

URL Vínculos externos de los documentos del sitio actual, incluidos vínculos FTP, gopher, HTTP, HTTPS, JavaScript, de correo electrónico (`mailto`) y de archivo local (`file://`).

Medios Archivos multimedia como archivos de Adobe Flash (solo SWF), archivos de Adobe Shockwave, QuickTime, o archivos MPEG.

Scripts Archivos JavaScript o VBScript. Los scripts de archivos HTML, a diferencia de los archivos JavaScript o VBScript independientes, no aparecen en el panel Activos. Esta categoría solo está disponible en Vista de código y en la vista de Diseño.

Plantillas Diseños de página maestra utilizados en múltiples páginas. La modificación de una plantilla modifica automáticamente todas las páginas asociadas a ella. Esta categoría solo está disponible en Vista de código y en la vista de Diseño.

Elementos de biblioteca Elementos de diseño que se utilizan en múltiples páginas. Cuando se modifica un elemento de biblioteca, se actualizan todas las páginas que contienen ese elemento. Esta categoría solo está disponible en Vista de código y en la vista de Diseño.

Nota: *Para que aparezca en el panel Activos, un archivo debe pertenecer a una de estas categorías. Otros tipos de archivos a veces se denominan activos, pero no se muestran en este panel.*

De manera predeterminada, los activos de una categoría se enumeran alfabéticamente por nombre, pero puede ordenarlos por tipo y otros criterios. Se puede obtener una vista previa de los activos y cambiar el tamaño de las columnas y del área de vista previa.

Visualización de un activo en el área de vista previa

- Seleccione el activo en el panel Activos.

Visualización de los activos de una categoría

- Haga clic en el icono de categoría situado en la parte izquierda del panel Activos.

Ordenación de activos

- Haga clic en el encabezado de una columna.

  Por ejemplo, para ordenar la lista de imágenes por tipo (de modo que todas las imágenes GIF, JPEG, etc. aparezcan juntas), haga clic en el encabezado de columna Tipo.

Cambio del tamaño de una columna

- Arrastre la línea que separa los dos encabezados de columna.

Cambio del tamaño del área de vista previa

- Arrastre la barra de separación (entre el área de vista previa y la lista de activos) hacia arriba o hacia abajo.

Actualización del panel Activos

La lista Sitio puede tardar varios segundos en generarse debido a que Dreamweaver debe leer primero la caché del sitio.

Algunos cambios no aparecen inmediatamente en el panel Activos. Por ejemplo, al añadir o eliminar un activo del sitio, los cambios no se reflejan en el panel Activos hasta que se actualiza la lista Sitio haciendo clic en el botón Actualizar lista del sitio. Si añade o elimina un activo fuera de Dreamweaver, utilizando por ejemplo el Explorador de Windows o el Finder, deberá volver a generar la caché del sitio para actualizar el panel Activos.

Si elimina la única instancia de un determinado color o URL en el sitio o si guarda un archivo nuevo que contiene un color o URL que aún no se usa en el sitio, los cambios no se mostrarán en el panel Activos hasta que actualice la lista Sitio.

- Para actualizar la lista Sitio manualmente, haga clic en el botón Actualizar lista del sitio . Dreamweaver crea o actualiza la caché del sitio según sea necesario.
- Para actualizar la lista Sitio y volver a generar manualmente la caché del sitio, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows), o pulse Comando y haga clic (Macintosh), en la lista Activos y seleccione Actualizar lista del sitio.

Ir al principio

Adición de un activo a un documento

Puede insertar la mayoría de los activos en un documento arrastrándolos a la ventana de documento en Vista en Vivo, Vista de código o la vista de Diseño, o utilizando el botón Insertar del panel. Puede arrastrar los activos tanto desde la vista de lista como desde el panel de vista previa del panel Activos.

Nota: Solo podrá arrastrar desde el panel de vista previa en Mac.

Puede insertar colores y URL en la vista de Diseño o en Vista en vivo. En la vista de Diseño, puede aplicar colores y URL a ciertos elementos.

1. En el documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea que aparezca el activo.
2. En el panel Activos, seleccione entre los botones de categorías de activos de la izquierda.

   Nota: *Seleccione cualquier categoría salvo Plantillas. Una plantilla puede aplicarse a un documento completo; no se puede insertar en un documento.*
3. Seleccione Sitio o Favoritos en la parte superior del panel y, después, seleccione el activo.

   No hay listas Sitio o Favoritos para elementos de biblioteca. Omita este paso si desea insertar un elemento de biblioteca.
4. Siga uno de estos procedimientos:
   - Arrastre el activo desde el panel hasta el documento. Puede arrastrarlo tanto desde la vista de lista como desde el panel de vista previa.

     Nota: En Windows, no puede arrastrar activos desde el panel de vista previa.

     Puede arrastrar scripts y colocarlos en el área de contenido de encabezado de la ventana de documento. Si el área está oculta, elija Ver > Contenido de encabezado.
   - Seleccione el activo en el panel y haga clic en Insertar.

     Si el activo insertado es un color, este se aplicará al texto que aparezca después del punto de inserción.

Ir al principio

Aplicación de un color a un texto con el panel Activos

El panel Activos muestra los colores que ya ha aplicado a diversos elementos, como texto, bordes de tablas, fondos, etc.

1. En la vista de Diseño, realice los pasos siguientes:
   a. Seleccione el texto en el documento.
   b. En el panel Activos, seleccione la categoría Colores.
   c. Seleccione el color que desee y haga clic en Aplicar.
2. En la Vista en vivo, realice los pasos siguientes:
   a. En el panel Activos, seleccione la categoría Colores.

b. Siga uno de estos procedimientos:

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el color del panel Activos y haga clic en Copiar valor de color. El valor de color se copia en el Portapapeles. Ahora puede pegar el valor de color (Ctrl + V, Cmd + V) en el Diseñador de CSS.
- Arrastre el color de la vista previa y pase el puntero del ratón por encima de los elementos de la Vista en vivo. Cuando suelte el color, aparecerá el cuadro de diálogo de Nueva regla CSS. Después de hacer clic en OK, se aplicará el color al elemento seleccionado.
- En el panel Activos, haga clic en Aplicar. El cuadro de diálogo de Nueva regla CSS aparecerá y, tras hacer clic en OK, se aplicará el color al elemento seleccionado.

Ir al principio

Asignar URL a imágenes o texto

1. En la vista de Diseño, realice los pasos siguientes:

   a. Seleccione el texto o la imagen.

   b. En el panel Activos, seleccione la categoría URL en la vista Sitios o Favoritos, dependiendo de donde esté almacenado el URL.

   Nota: *Los URL de los archivos del sitio se almacenan en la vista Sitios de forma predeterminada. La vista Favoritos contiene los URL que ha añadido.*

   c. Seleccione el URL.

   d. Siga uno de estos procedimientos:

   - Arrastre el URL desde el panel hasta la selección en la vista de Diseño.
   - Seleccione el URL y, a continuación, haga clic en Insertar.

2. En la Vista en vivo, realice los pasos siguientes:

   a. En el panel Activos, seleccione la categoría URL en la vista Sitios o Favoritos, dependiendo de donde esté almacenado el URL.

   b. Siga uno de estos procedimientos:

   - Arrastre el URL desde la vista previa o la vista de lista. Pase el puntero del ratón por encima de los elementos de la Vista en vivo. Cuando coloque el URL, <a> rodeará el elemento resaltado en la Vista en vivo.
   - Haga clic en el elemento necesario en la Vista en vivo. Elija el URL en el panel Activos y haga clic en Aplicar. El elemento seleccionado se envolverá con la etiqueta <a>.

Ir al principio

Selección y edición de activos

El panel Activos permite seleccionar múltiples activos simultáneamente. Asimismo, constituye un método rápido para comenzar a editar activos.

Selección de varios activos

1. En el panel Activos, seleccione un activo.
2. Seleccione los otros activos de una de estas formas:
   - Pulse la tecla Mayús mientras hace clic para seleccionar una serie de activos consecutivos.
   - Pulse Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic para añadir un activo individual a la selección (aunque no sea adyacente a la selección existente). Pulse la tecla Control o Comando mientras hace clic en un activo seleccionado para dejar de seleccionarlo.

Edición de un activo

Al editar un activo en el panel Activos, el comportamiento varía en función del tipo de activo de que se trate. Para algunos activos, como es el

caso de las imágenes, deberá utilizar un editor externo, que se abrirá automáticamente si ha definido un editor para dicho tipo de activos. No se pueden editar colores y URL en la lista Favoritos solamente. Al editar plantillas y elementos de biblioteca, los cambios se realizan en Dreamweaver.

1. En el panel Activos, siga uno de estos procedimientos:
    - Haga doble clic en el activo.
    - Seleccione el activo y, a continuación, haga clic en el botón Editar .

    Nota: *Si es preciso editar el activo en un editor externo y no se abre ninguno automáticamente, elija Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh), seleccione la categoría Tipos de archivo/editores y compruebe que ha definido un editor externo para este tipo de activos.*

2. Realice los cambios.
3. Cuando termine, realice una de las siguientes acciones:
    - Si el activo está basado en archivos (cualquier activo salvo un color o un URL), guárdelo (en el editor que empleó para editarlo) y ciérrelo.
    - Si el activo es un URL, haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Editar URL.

    Nota: *Si el activo es un color, el selector de color se cerrará automáticamente cuando elija un color. Para ocultar el selector de color sin elegir un color, pulse la tecla Esc.*

Ir al principio

Reutilización de activos en otro sitio

El panel Activos muestra todos los activos (de tipos reconocidos) presentes en el sitio actual. Para utilizar un activo del sitio actual en otro sitio deberá copiarlo. Puede copiar un activo individual, un conjunto de activos individuales o toda la carpeta Favoritos al mismo tiempo.

Antes de transferir el activo al sitio remoto o desde este, es posible que tenga que localizar en el panel Archivos el archivo correspondiente a un activo del panel Activos.

Nota: *El panel Archivos puede mostrar un sitio distinto del que aparece en el panel Activos. Esto se debe a que el panel Activos está asociado al documento activo.*

Localización del archivo de un activo en el panel Archivos

1. En el panel Activos, seleccione la categoría del activo que desea localizar.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el nombre o el icono del activo del panel Activos y elija Localizar en sitio en el menú contextual.

    Nota: *La opción Localizar en sitio no está disponible para colores o URL, pues éstos no corresponden a archivos del sitio.*

    Aparecerá el panel Archivos con el archivo del activo seleccionado. El comando Localizar en sitio localiza el archivo correspondiente al activo, no un archivo que haga uso de este.

Copia de activos del panel Activos a otro sitio

1. En el panel Activos, seleccione la categoría del activo que desea copiar.
2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en uno o varios activos de la lista Sitio o la lista Favoritos, seleccione Copiar en sitio y seleccione el nombre del sitio de destino en el submenú en el que se enumeran todos los sitios definidos.

    Nota: *En la lista Favoritos, puede copiar una carpeta Favoritos y activos individuales.*

    Los activos se copian a su ubicación correspondiente del sitio de destino. Dreamweaver crea nuevas carpetas en la jerarquía del sitio de destino si es preciso. Los activos también se añaden a la lista Favoritos del sitio de destino.

    Nota: *Si el activo que ha copiado es un color o un URL, solo aparecerá en la lista Favoritos del sitio de destino. Dado que los colores y los URL no se corresponden con archivos, no hay ningún archivo que copiar en el otro sitio.*

Recomendaciones de Adobe

Creación y administración de una lista de activos favoritos

Volver al principio

Administración de los activos favoritos

La lista completa de todos los activos reconocidos puede resultar poco manejable en el caso de sitios grandes. Puede añadir activos usados a menudo a la lista Favoritos, agrupar activos relacionados, asignarles alias para recordar su función y localizarlos rápidamente en el panel Activos.

Nota: Los activos favoritos no se almacenan como archivos aparte en el disco, ya que son referencias a los activos de la lista Sitio. Dreamweaver realiza un seguimiento de los activos de la lista Sitio que se muestran en la lista Favoritos.

La mayor parte de las operaciones del panel Activos tienen el mismo funcionamiento en la lista Favoritos que en la lista Sitio. Sin embargo, hay algunas tareas que sólo se pueden realizar en la lista Favoritos.

Volver al principio

Adición o eliminación de activos favoritos

Los activos se pueden añadir a la lista Favoritos del panel Activos de diversas formas.

Para añadir un color o un URL a la lista Favoritos se requiere un paso adicional. No se pueden añadir colores o URL nuevos a la lista Sitio, pues ésta contiene únicamente los activos que ya se están usando en el sitio.

Nota: No hay listas Favoritos para plantillas y elementos de biblioteca.

Adición de activos a la lista Favoritos

Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione uno o varios activos de la lista Sitio del panel Activos y, seguidamente, haga clic en el botón Añadir a favoritos .
- Seleccione uno o más activos en la lista Sitio del panel Activos, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y elija Añadir a Favoritos.
- Seleccione uno o más archivos del panel Archivos, haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y elija Añadir a Favoritos. Dreamweaver omite los archivos que no correspondan a una categoría del panel Activos.
- Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en un elemento en la vista Diseño de la ventana de documento y elija el comando del menú contextual para añadir el elemento a una categoría Favoritos.

  El menú contextual para texto contiene Añadir a colores favoritos o Añadir a URL favoritos, en función de si el texto tiene un vínculo o no. Sólo puede añadir aquellos elementos que coinciden con una de las categorías del panel Activos.

Adición de un nuevo color o URL a la lista Favoritos

1. En el panel Activos, seleccione la categoría Colores o URL.
2. Seleccione la opción Favoritos en la parte superior del panel.
3. Haga clic en el botón Nuevo color o Nuevo URL .
4. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione un color en el selector y, si lo desea, asígnele un alias.

     Para cerrar el selector de color sin seleccionar ningún color, presione la tecla Esc o haga clic en la barra gris situada en la parte superior del selector de color.
   - Introduzca un URL y un alias en el cuadro de diálogo Añadir nuevo URL y haga clic en Aceptar.

Eliminación de activos de la lista Favoritos

1. En el panel Activos, seleccione la opción Favoritos que hallará en la parte superior del panel.
2. Seleccione uno o varios activos (o una carpeta) en la lista Favoritos.

3. Haga clic en el botón Quitar de favoritos .

   Los activos se eliminarán de la lista Favoritos, pero no de la lista Sitio. Si elimina una carpeta Favoritos, se eliminarán tanto la carpeta como su contenido.

Volver al principio

Creación de un alias para un activo favorito

Puede asignar alias (por ejemplo, ColorFondoPágina, en lugar de #999900) a los activos sólo en la lista Favoritos. En la lista Sitio, conservan sus nombres de archivo reales (o sus valores, en el caso de colores y URL).

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría que contiene el activo.
2. Seleccione la opción Favoritos en la parte superior del panel.
3. Siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el nombre o el icono del activo del panel Activos y seleccione Editar alias.
   - Haga clic en el nombre del activo, espere y vuelva a hacer clic. (No haga doble clic, ya que se abriría el elemento para su edición.)
4. Escriba un alias para el activo y, a continuación, presione la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Volver al principio

Agrupación de activos en una carpeta Favoritos

Al colocar un activo en una carpeta Favoritos, no cambia la ubicación del archivo del activo en el disco.

1. En el panel Activos, seleccione la opción Favoritos que hallará en la parte superior del panel.
2. Haga clic en el botón Nueva carpeta de favoritos .
3. Escriba un nombre para la carpeta y presione la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
4. Arrastre los activos a la carpeta.

Más temas de ayuda

Inserción y edición de imágenes

Existen diversos tipos de formatos de archivo gráfico, aunque para páginas web generalmente se utilizan tres formatos de archivo gráfico: GIF, JPEG y PNG. GIF y JPEG son los formatos de archivo que cuentan con mayor compatibilidad y pueden verse en la mayoría de los navegadores. Puede insertar imágenes fácilmente y editarlas mediante la interfaz de usuario de Dreamweaver.

GIF (Formato de intercambio de gráficos, Graphic Interchange Format) Los archivos GIF utilizan un máximo de 256 colores y son idóneos para visualizar imágenes con tonos no continuos o imágenes con grandes áreas de color homogéneo, como barras de navegación, botones, iconos, logotipos u otras imágenes con colores y tonos uniformes.

JPEG (Grupo conjunto de expertos fotográficos, Joint Photographic Experts Group) El formato de archivo JPEG es el mejor para imágenes fotográficas o de tonos continuos, ya que puede contener millones de colores. A medida que la calidad de un archivo JPEG aumenta, también lo hace su tamaño y el tiempo que tarda en descargarse. A menudo es posible conseguir un equilibrio adecuado entre la calidad de la imagen y el tamaño de archivo comprimiendo el archivo JPEG.

PNG (Grupo de redes portátiles, Portable Network Group) El formato de archivo PNG es un sustituto del formato GIF sin patente compatible con imágenes con color indexado, escala de grises y color verdadero, además de ser compatible con el canal alfa para transparencias. PNG es el formato de archivo nativo de Adobe® Fireworks®. Los archivos PNG conservan la información original de capa, vector, color y efectos (como por ejemplo las sombras), y todos los elementos pueden editarse siempre que se desee. Los archivos se deben guardar con la extensión .png para que Dreamweaver pueda reconocerlos como tales.

Ir al principio

Inserción de una imagen

Al insertar una imagen en un documento de Dreamweaver, se genera una referencia al archivo de imagen en el código HTML. Para asegurarse de que esta referencia es correcta, el archivo de imagen deberá estar en el sitio actual. Si no lo está, Dreamweaver le preguntará si desea copiar el archivo en el sitio.

Asimismo, las imágenes se pueden insertar de forma dinámica. Las imágenes dinámicas son aquellas que cambian con frecuencia. Por ejemplo, en los sistemas de rotación de rótulos publicitarios es necesario seleccionar de forma aleatoria un único rótulo de una lista de posibles rótulos y, después, mostrar dinámicamente la imagen del rótulo seleccionado cuando se solicite una página.

Tras insertar una imagen, puede definir atributos de accesibilidad de etiqueta de imagen que los lectores de pantalla pueden leer para usuarios ciegos. Estos atributos se pueden editar en el código HTML.

Para ver un tutorial sobre la inserción de imágenes, consulte Adición de imágenes.

1. Coloque el punto de inserción en el lugar de la ventana de documento en el que desea que aparezca la imagen y, a continuación, siga uno de estos procedimientos:

   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el icono Imagen .
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el menú Imágenes y seleccione el icono Imagen. Con el icono Imagen visible en el panel Insertar, puede arrastrar el icono a la ventana del documento (o a la ventana de Vista de código, si está trabajando en el código).

- Seleccione Insertar > Imagen.
- Arrastre una imagen desde el panel Activos (Ventana > Activos) hasta la posición deseada de la ventana de documento. A continuación, siga con el paso 3.
- Arrastre una imagen desde el panel Archivos hasta la posición deseada de la ventana de documento. A continuación, siga con el paso 3.
- Arrastre una imagen desde el escritorio hasta la posición deseada de la ventana de documento. A continuación, siga con el paso 3.

2. En el cuadro de diálogo que aparece, siga uno de estos procedimientos:
    - Seleccione Sistema de archivos para elegir un archivo de imagen.
    - Seleccione Fuente de datos para elegir un origen de imagen dinámica.
    - Haga clic en el botón Sitios y servidores para elegir un archivo de imagen en una carpeta remota de uno de los sitios de Dreamweaver.
3. Busque y seleccione el origen de imagen o contenido que desee insertar.

    Si está trabajando en un documento que no está guardado, Dreamweaver genera una referencia con la estructura file:// para el archivo de imagen. Al guardar el documento en cualquier lugar del sitio, Dreamweaver convierte la referencia en una ruta relativa al documento.

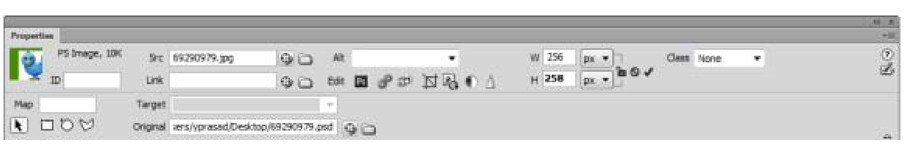
    Nota: *Al insertar imágenes, se puede utilizar una ruta absoluta a una imagen que se encuentra en un servidor remoto (es decir, una imagen que no está disponible en la unidad de disco duro local). No obstante, si tiene algún problema de rendimiento al trabajar, le sugerimos que desactive la visualización de la imagen en la vista de Diseño anulando la selección de Comandos > Mostrar archivos externos.*
4. Haga clic en Aceptar. Aparece el cuadro Atributos de accesibilidad de la etiqueta de imagen si se ha activado el cuadro de diálogo en Preferencias (Edición > Preferencias).
5. Introduzca los valores en los cuadros de texto Texto alternativo y Descripción larga y haga clic en Aceptar.
    - En el cuadro de diálogo Texto alternativo, escriba un nombre para la imagen o una breve descripción. El lector de pantalla lee la información introducida en dicho cuadro. Debe limitar la entrada a alrededor de 50 caracteres. Si desea introducir descripciones más largas, puede proporcionar un vínculo en el cuadro de texto Descripción larga a un archivo que contenga más información sobre la imagen.
    - En el cuadro Descripción larga, escriba la ubicación de un archivo que aparezca cuando el usuario haga clic en la imagen o en el icono de carpeta para desplazarse hasta el archivo. Este cuadro de texto proporciona un vínculo a un archivo con el que está relacionado u ofrece más información acerca de la imagen.

    Nota: *Puede completar uno o ambos cuadros de texto, en función de sus necesidades. El lector de pantalla lee el atributo Texto alternativo de la imagen.*

    Nota: *Si pulsa Cancelar, la imagen aparece en el documento, pero Dreamweaver no le asocia etiquetas ni atributos de accesibilidad.*
6. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), establezca las propiedades de la imagen.

Definición de propiedades de imagen

El inspector de propiedades de imagen permite establecer las propiedades de una imagen. Si no ve todas las propiedades de imagen, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha.



1. Seleccione Ventana > Propiedades para ver el inspector de propiedades de una imagen seleccionada.
2. En el cuadro de texto situado bajo la imagen en miniatura, introduzca un nombre de modo que pueda hacer referencia a la imagen cuando utilice un comportamiento de Dreamweaver (como Intercambiar imagen) o cuando utilice un lenguaje de

creación de scripts como JavaScript o VBScript.

3. Defina cualquiera de las opciones de imagen.

An (Ancho) y Al (Alto) El ancho y el alto de la imagen en píxeles. Dreamweaver actualiza automáticamente estos cuadros de texto con las dimensiones originales de la imagen al insertar una imagen en una página.

Si establece valores de An (Ancho) y Al (Alto) que no se corresponden con el ancho y el alto reales de la imagen, es posible que esta no se muestre correctamente en el navegador. Para restaurar los valores originales, haga clic en las etiquetas de los cuadros de texto An (Ancho) y Al (Alto), o bien haga clic en el botón de restablecimiento del tamaño de la imagen situado a la derecha de los cuadros de texto An y Al al introducir un valor nuevo.

Nota: *Puede cambiar estos valores para establecer la escala del tamaño de visualización de esta instancia de imagen, aunque no por ello se reducirá el tiempo de descarga, ya que el navegador descarga todos los datos de la imagen antes de asignarle una escala. Si desea reducir el tiempo de descarga y conseguir que todas las instancias de una imagen tengan el mismo tamaño, utilice una aplicación de edición de imágenes.*

Origen Especifica el archivo de origen para la imagen. Haga clic en el icono de carpeta para localizar el archivo de origen o escriba la ruta correspondiente.

Vínculo Especifica un hipervínculo para la imagen. Arrastre el icono de señalización hasta un archivo del panel Archivos, haga clic en el icono de carpeta para buscar y seleccionar un documento del sitio o escriba el URL.

Alt Especifica el texto alternativo que aparecerá en lugar de la imagen en los navegadores que solo admiten texto o en aquellos configurados para descargar las imágenes manualmente. Para usuarios con deficiencias visuales que usan sintetizadores de voz con navegadores que solo admiten texto, el texto se reproduce en voz alta. En algunos navegadores, este texto también aparece al situar el puntero sobre la imagen.

Mapa y Herramientas de zona interactiva Permiten asignar una etiqueta y crear un mapa de imagen en el lado del cliente.

Destino Especifica el marco o la ventana donde se cargará la página vinculada. Esta opción no está disponible cuando la imagen no está vinculada a otro archivo. En la lista Destino figuran los nombres de todos los marcos del conjunto de marcos actual. También puede seleccionar estos nombres de destino reservados:

- `_blank` carga el archivo vinculado en una ventana de navegador nueva y sin nombre.
- `_parent` carga el archivo vinculado en el conjunto de marcos padre o en la ventana del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el archivo vinculado se cargará en la ventana completa del navegador.
- `_self` carga el archivo vinculado en el mismo marco o ventana que el vínculo. Este destino es el predeterminado, por lo que normalmente no es preciso especificarlo.
- `_top` carga el archivo vinculado en la ventana completa del navegador, quitando así todos los marcos.

Editar Inicia el editor de imágenes que ha especificado en las preferencias de editores externos y abre la imagen seleccionada.

Actualizar desde original Cuando la imagen web (es decir, la imagen que aparece en la página de Dreamweaver) no está sincronizada con el archivo de Photoshop original, Dreamweaver detecta que este se ha actualizado y muestra en color rojo una de las flechas del icono que corresponde al objeto inteligente. Basta con seleccionar la imagen web en la vista de Diseño y hacer clic en el botón Actualizar desde original del inspector de propiedades para que la imagen se actualice de forma automática y refleje los cambios realizados en el archivo de Photoshop original.

Edición de la configuración de imagen Abre el cuadro de diálogo Optimización de imágenes y le permite optimizar la imagen.

Recorte Recorta el tamaño de una imagen, con lo que se eliminan las áreas no deseadas de la imagen seleccionada.

Volver a muestrear Muestrea de nuevo una imagen cuyo tamaño se ha cambiado, lo que mejora su calidad en su nuevo tamaño y forma.

Brillo y contraste Ajusta el brillo y el contraste de una imagen.

Perfilar Ajusta la intensidad de una imagen.

Edición de los atributos de accesibilidad de una imagen en el código

Si ha insertado los atributos de accesibilidad de una imagen, puede editar dichos valores en código HTML.

1. En la ventana de documento, seleccione la imagen.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Edite los atributos de imagen apropiados en la Vista de código.
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y, a continuación, seleccione Editar etiqueta.
   - En el inspector de propiedades, edite el valor de Alt (Alternativo).

Ir al principio

Cómo redimensionar una imagen visualmente

Se puede cambiar visualmente el tamaño de elementos, como por ejemplo las imágenes, los plug-in, los archivos de Shockwave o SWF, los applets y los controles ActiveX en Dreamweaver.

El cambio de tamaño visual de una imagen permite ver cómo afecta la imagen al diseño en diferentes dimensiones, pero el archivo de imagen no adopta una escala con las proporciones que se especifican. Si cambia el tamaño de una imagen visualmente en Dreamweaver sin utilizar una aplicación de edición de imágenes (como por ejemplo Adobe Fireworks) para escalar el archivo de imagen al tamaño deseado, el navegador del usuario escalará la imagen cuando se cargue la página. Esto puede hacer aumentar el tiempo de descarga de la página y puede provocar que la imagen no se vea correctamente en el navegador del usuario. Si desea reducir el tiempo de descarga y conseguir que todas las instancias de una imagen tengan el mismo tamaño, utilice una aplicación de edición de imágenes.

Cuando cambie el tamaño de una imagen en Dreamweaver, puede *volver a muestrearla* para adaptarla a sus nuevas dimensiones. El nuevo muestreo añade o quita píxeles de archivos de imagen JPEG y GIF cuyo tamaño se ha cambiado a fin de que se parezcan lo máximo posible a la imagen original. Al muestrear de nuevo una imagen, se reduce el tamaño del archivo y mejora el rendimiento de la descarga.

Cómo redimensionar un elemento visualmente

1. Seleccione el elemento (por ejemplo, una imagen o un archivo SWF) en la ventana de documento.

   Aparecen manejadores de cambio de tamaño en los lados inferior y derecho del elemento y en la esquina inferior derecha. Si no aparecen, haga clic en cualquier punto fuera del elemento cuyo tamaño desea cambiar y vuelva a seleccionarlo o haga clic en la etiqueta correspondiente del selector de etiquetas para seleccionar el elemento.
2. Cambie el tamaño del elemento siguiendo uno de estos procedimientos:
   - Para ajustar el ancho del elemento, arrastre el manejador de selección del lado derecho.
   - Para ajustar el alto del elemento, arrastre el manejador de selección de la parte inferior.
   - Para ajustar al mismo tiempo el ancho y el alto del elemento, arrastre el manejador de selección de la esquina.
   - Para conservar las proporciones del elemento (su relación ancho/alto) al ajustar sus dimensiones, arrastre el manejador de selección de la esquina mientras pulsa la tecla Mayús.
   - Si desea ajustar el ancho y el alto de un elemento a un tamaño específico (por ejemplo, 1 por 1 píxel), utilice el inspector de propiedades para introducir un valor numérico. Puede cambiar visualmente el tamaño de los elementos hasta un mínimo de 8 por 8 píxeles.

3. Para restaurar las dimensiones originales de un elemento, elimine los valores de los cuadros An (Ancho) y Al (Alto) o haga clic en el botón Restablecer tamaño en el inspector de propiedades de imagen.

Recuperación del tamaño original de una imagen

- Haga clic en el botón Restablecer tamaño del inspector de propiedades de imagen.

Cómo volver a muestrear una imagen cuyo tamaño se ha cambiado

1. Cambie el tamaño de la imagen tal como se ha descrito anteriormente.
2. Haga clic en el botón Volver a muestrear del inspector de propiedades de imagen.

   Nota: *No es posible volver a muestrear elementos o marcadores de posición de imagen que no sean imágenes de mapa de bits.*

Ir al principio

Inserción de un marcador de posición de imagen

Un marcador de posición de imagen es un gráfico que se utiliza hasta que el gráfico definitivo está listo para su incorporación a la página web. Puede establecer el tamaño y el color del marcado de posición y asignarle una etiqueta de texto.

1. En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar el gráfico del marcador de posición.
2. Seleccione Insertar > Objetos de imagen > Marcador de posición de imagen.
3. Para Nombre (Opcional), introduzca el texto que desea que aparezca como etiqueta del marcador de posición de imagen. Deje el cuadro de texto en blanco si no desea que aparezca ninguna etiqueta. El nombre debe comenzar con una letra e incluir exclusivamente letras y números; no se permite la introducción de espacios ni caracteres ASCII altos.
4. Para Ancho y Altura (Obligatorios), introduzca un número para establecer el tamaño de la imagen en píxeles.
5. Para Color (Opcional), siga uno de estos procedimientos para aplicar un color:
   - Utilice el selector de color para seleccionar un color.
   - Escriba el valor hexadecimal del color deseado (por ejemplo, #FF0000).
   - Escriba el nombre de un color apto para la Web, como, por ejemplo, red (rojo en inglés).
6. Para Texto alternativo (Opcional), introduzca un texto que describa la imagen para los usuarios que utilicen un navegador de solo texto.

   Nota: *Se inserta automáticamente una etiqueta de imagen en el código HTML que contenga un atributo* `src` *vacío.*
7. Haga clic en Aceptar.

   El color, los atributos de tamaño y la etiqueta del marcador de posición se presentan del modo siguiente:

   Cuando se visualiza en un navegador, la etiqueta y el texto de tamaño no aparecen.

Ir al principio

Sustitución de un marcador de posición de imagen

Un marcador de posición de imagen no muestra una imagen en un navegador. Antes de publicar el sitio, debe reemplazar todos los marcadores de posición de imágenes que haya añadido por archivos de imágenes aptos para la Web, como son los archivos GIF o JPEG.

Si dispone de Fireworks, puede crear un nuevo gráfico desde el marcador de posición de imagen de Dreamweaver. La nueva imagen se configura con el mismo tamaño que la imagen del marcador de posición. Puede editar la imagen y luego reemplazarla en Dreamweaver.

1. En la ventana de documento, siga uno de estos procedimientos:
    - Haga doble clic en el marcador de posición de imagen.
    - Haga clic en el marcador de posición de imagen para seleccionarlo y, a continuación, en el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en el icono de carpeta situado junto al campo Origen.
2. En el cuadro de diálogo Origen de imagen, desplácese hasta la imagen con la que desea reemplazar el marcador de posición de imagen y haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Definición de propiedades de marcador de posición de imagen

Para configurar las propiedades de un marcador de posición de imagen, seleccione un marcador de posición de imagen en la ventana de documento y, a continuación, elija Ventana > Propiedades para mostrar el inspector de propiedades. Para ver todas las propiedades, haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha.

Utilice el inspector de propiedades para establecer los valores de nombre, ancho, alto, origen de imagen, descripción de texto alternativo, alineación y color para la imagen del marcador de posición.



En el inspector de propiedades del marcador de posición, el cuadro de texto gris y el cuadro de texto Alinear están desactivados. Puede configurar estas propiedades en el inspector de propiedades de imagen cuando reemplace el marcador de posición por una imagen.

- Defina cualquiera de las opciones siguientes:

An (Ancho) y Al (Alto) Especifican el ancho y el alto del marcador de posición de la imagen en píxeles.

Origen Especifica el archivo de origen para la imagen. Este cuadro de texto está vacío en el caso de una imagen de marcador de posición. Haga clic en el botón Examinar para seleccionar una imagen que reemplace al gráfico del marcador de posición.

Vínculo Especifica un hipervínculo para el marcador de posición de la imagen. Arrastre el icono de señalización hasta un archivo del panel Archivos, haga clic en el icono de carpeta para buscar y seleccionar un documento del sitio o escriba el URL.

Alt Especifica el texto alternativo que aparecerá en lugar de la imagen en los navegadores que solo admiten texto o en aquellos configurados para descargar las imágenes manualmente. Para usuarios con deficiencias visuales que usan sintetizadores de voz con navegadores que solo admiten texto, el texto se reproduce en voz alta. En algunos navegadores, este texto también aparece al situar el puntero sobre la imagen.

Crear Inicia Fireworks para crear una imagen que reemplace al marcador de posición. El botón Crear estará desactivado a no ser que Fireworks también esté instalado en el equipo.

Actualizar desde original  Cuando la imagen web (es decir, la imagen que aparece en la página de Dreamweaver) no está sincronizada con el archivo de Photoshop original, Dreamweaver detecta que este se ha actualizado y muestra en color rojo una de las flechas del icono que corresponde al objeto inteligente. Basta con seleccionar la imagen web en la vista de Diseño y hacer clic en el botón Actualizar desde original del inspector de propiedades para que la imagen se actualice de forma automática y refleje los cambios realizados en el archivo de Photoshop original.

Color Especifica un color para el marcador de posición de la imagen.

Ir al principio

Edición de imágenes en Dreamweaver

En Dreamweaver, puede volver a muestrear imágenes, recortarlas, optimizarlas y perfilarlas. También puede ajustar el brillo y el contraste de estas.

Funciones de edición de imágenes

Dreamweaver proporciona funciones básicas de edición de imágenes que permiten modificar las imágenes sin tener que iniciar una aplicación externa de edición de imágenes como Fireworks o Photoshop. Las herramientas de edición de imágenes de Dreamweaver están diseñadas para trabajar con diseñadores de contenido que crean archivos de imágenes que se pueden utilizar en el sitio web.

Nota: *No es necesario tener instalado Fireworks u otra aplicación de edición de imágenes en el equipo para poder utilizar las funciones de edición de imágenes de Dreamweaver.*

- Seleccione Modificar > Imagen. Establezca cualquiera de las siguientes funciones de edición de imágenes de Dreamweaver:

  Volver a muestrear Añade o quita píxeles en archivos de imagen JPEG y GIF cuyo tamaño se ha cambiado a fin de que se parezcan lo máximo posible a la imagen original. Al muestrear de nuevo una imagen, se reduce el tamaño del archivo y mejora el rendimiento de la descarga.

  Cuando cambie el tamaño de una imagen en Dreamweaver, puede volver a muestrearla para adaptarla a sus nuevas dimensiones. Al muestrear de nuevo un objeto de mapa de bits, se añaden o quitan píxeles en la imagen para hacerla mayor o menor. Si se muestrea una imagen con una resolución más alta, la pérdida de calidad suele ser poco importante. Sin embargo, si se muestrea con una resolución más baja, siempre se pierden datos y se reduce la calidad.

  Recorte Permite editar imágenes mediante la reducción del área de la imagen. Normalmente, suele recortarse una imagen para poner más énfasis en el tema de la imagen y eliminar aspectos no deseados alrededor del centro de interés de la imagen.

  Brillo y contraste Modifica el contraste o el brillo de los píxeles de la imagen. Esto afecta a los resaltados, sombras y medios tonos de la imagen. Normalmente, la función Brillo/Contraste se utiliza para corregir imágenes que son demasiado oscuras o demasiado claras.

  Perfilar Ajusta el enfoque de una imagen mediante el aumento del contraste de los bordes de dentro de la imagen. Cuando se explora una imagen o se realiza una foto digital, la acción predeterminada de la mayoría del software de captura de imágenes consiste en suavizar los bordes de los objetos que aparecen en la imagen. Esto evita que se pierdan detalles minúsculos en los píxeles de los que se componen las imágenes digitales. Sin embargo, para mostrar estos detalles en los archivos de imagen digital, a menudo es necesario perfilar la imagen, con lo que aumenta el contraste de los bordes y la imagen aparece más definida.

  Nota: *Las funciones de edición de imágenes de Dreamweaver solo se aplican a los formatos de archivo de imagen JPEG, GIF y PNG. Los demás formatos de archivo de imagen de mapa de bits no pueden editarse mediante estas funciones.*

Recorte de una imagen

Dreamweaver permite recortar imágenes de archivos de mapa de bits.

Nota: *cuando se recorta una imagen, se cambia el archivo de imagen de origen en el disco. Por esta razón, debe conservar una copia de seguridad del archivo de imagen en caso de que necesite volver a la imagen original.*

1. Abra la página que contiene la imagen que desea recortar, seleccione la imagen y siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en el icono Herramienta Recorte del inspector de propiedades de imagen.

- Seleccione Modificar > Imagen > Recorte.
- Aparecerán manejadores de recorte alrededor de la imagen seleccionada.

2. Ajuste los manejadores de recorte de modo que el recuadro de límite rodee el área de la imagen de mapa de bits que desea mantener.
3. Haga doble clic en el recuadro de límite o pulse Intro para recortar la selección.
4. Un cuadro de diálogo le informa de que el archivo de imagen que está cortando cambiará en el disco. Haga clic en Aceptar. Los píxeles del mapa de bits seleccionado que se encuentren fuera del recuadro de límite se eliminarán, pero el resto de los objetos de la imagen permanecerán.
5. Muestre una vista previa de la imagen para comprobar que la imagen ha quedado como esperaba. Si no es así, seleccione Edición > Deshacer Recortar para volver a la imagen original.

   Nota: *Puede deshacer el efecto del comando de recorte (y con ello volver al archivo de imagen original) hasta el momento en que salga de Dreamweaver, o puede editar el archivo en una aplicación de edición de imágenes externa.*

Optimización de una imagen

Puede optimizar imágenes de páginas web desde Dreamweaver.

1. Abra la página que contiene la imagen que desea optimizar, seleccione la imagen y siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en el botón Editar la configuración de imagen en el inspector de propiedades de imagen.
   - Seleccione Modificar > Imagen > Optimizar.
2. Realice los cambios deseados en el cuadro de diálogo Optimización de imágenes y haga clic en Aceptar.

Cómo perfilar una imagen

El perfilado aumenta el contraste de los píxeles situados alrededor de los bordes de los objetos para aumentar la definición o nitidez de la imagen.

1. Abra la página que contiene la imagen que desea perfilar, seleccione la imagen y siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en el botón Perfilar del inspector de propiedades de imagen.
   - Seleccione Modificar > Imagen > Perfilar.
2. Para especificar el grado de perfilado que Dreamweaver aplicará a la imagen, puede arrastrar el control deslizante o bien introducir un valor entre el 0 y el 10 en el cuadro de texto. Mientras ajusta la nitidez de la imagen mediante el cuadro de diálogo Nitidez, puede obtener una vista previa del cambio en la imagen.
3. Haga clic en Aceptar cuando esté satisfecho con la imagen.
4. Guarde los cambios; para ello, seleccione Archivo > Guardar, o recupere la imagen original seleccionando Edición > Deshacer perfilar.

   Nota: *Solo puede deshacer el efecto del comando de perfilado (y con ello volver al archivo de imagen original) antes de guardar la página que contiene la imagen. Una vez que haya guardado la página, los cambios realizados en la imagen quedarán guardados de forma permanente.*

Ajuste del brillo y el contraste de una imagen

Brillo/Contraste modifica el contraste o el brillo de los píxeles de la imagen. Esto afecta a los resaltados, sombras y medios tonos de la imagen. Normalmente, la función Brillo/Contraste se utiliza para corregir imágenes que son demasiado oscuras o demasiado claras.

1. Abra la página que contiene la imagen que desea ajustar, seleccione la imagen y siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en el botón Brillo/Contraste en el inspector de propiedades de imagen.
   - Seleccione Modificar > Imagen > Brillo/Contraste.

2. Arrastre los controles deslizantes de Brillo y Contraste para ajustar los valores. Los valores pueden estar comprendidos entre -100 y 100.

3. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Creación de una imagen de sustitución

Se pueden insertar imágenes de sustitución en la página. Una *imagen de sustitución* es una imagen que, al visualizarse en un navegador, cambia cuando el puntero pasa sobre ella.

Debe tener dos imágenes para crear una imagen de sustitución: la imagen principal (la que aparece al cargarse inicialmente la página) y la imagen secundaria (la que aparece al pasar el puntero sobre la imagen principal). Ambas imágenes deben tener el mismo tamaño. Si tienen tamaños distintos, Dreamweaver cambia el tamaño de la segunda imagen para que se ajuste a las propiedades de la primera.

Las imágenes de sustitución están automáticamente configuradas para que respondan al evento `onMouseOver`. Puede definir una imagen para que responda a otro evento (por ejemplo, un clic del ratón) o cambiar una imagen de sustitución.

1. En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea que aparezca la imagen de sustitución.

2. Introduzca la imagen de sustitución mediante uno de estos métodos:

   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el menú Imágenes y seleccione el icono Imagen de sustitución. Con el icono Imagen de sustitución visible en el panel Insertar, puede arrastrar el icono hasta la ventana de documento.

   - Seleccione Insertar > Objetos de imagen > Imagen de sustitución.

3. Establezca las opciones y haga clic en Aceptar.

   Nombre de la imagen El nombre de la imagen de sustitución.

   Imagen original La imagen que desea que aparezca al cargarse la página. Introduzca la ruta en el cuadro de texto o haga clic en Examinar y seleccione la imagen.

   Imagen de sustitución La imagen que desea que aparezca cuando el puntero pase por encima de la imagen original. Introduzca la ruta o haga clic en Examinar para seleccionar la imagen.

   Precargar imagen de sustitución Realiza una carga previa de imágenes en la caché del navegador para que la imagen no tarde en aparecer cuando el usuario pase el puntero sobre la imagen.

   Texto alternativo (Opcional) Texto que describa la imagen para los usuarios que utilicen un navegador de solo texto.

   Al hacerse clic, ir a URL El archivo que desea que se abra cuando un usuario haga clic en la imagen de sustitución. Introduzca la ruta o haga clic en Examinar y seleccione el archivo.

   Nota: *Si no establece un vínculo para la imagen, Dreamweaver insertará un vínculo nulo (#) en el código HTML relativo al comportamiento de sustitución. Si elimina el vínculo nulo, la imagen de sustitución dejará de funcionar.*

4. Seleccione Archivo > Vista previa en el navegador o pulse F12.

5. En el navegador, desplace el puntero sobre la imagen original para ver la imagen de sustitución.

   Nota: *No se puede ver el efecto que causa una imagen de sustitución en la vista de diseño.*

Ir al principio

Uso de un editor de imágenes externo

Desde Dreamweaver puede abrir una imagen seleccionada en un editor de imágenes externo. Al regresar a Dreamweaver después de guardar el archivo de imagen editado, los cambios realizados serán visibles en la ventana de documento.

Puede configurar Fireworks como editor externo principal. También puede configurar los tipos de archivo que abre un editor; además, puede seleccionar varios editores de imagen. Por ejemplo, puede establecer preferencias para iniciar Fireworks cuando desee editar un archivo GIF e iniciar un editor de imágenes distinto cuando desee editar un archivo JPG o JPEG.

Inicio de un editor de imágenes externo

- Siga uno de estos procedimientos:
  - Haga doble clic en la imagen que desea editar.
  - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la imagen que desea editar, elija Editar con > Examinar y seleccione un editor.
  - Seleccione la imagen que desea editar y haga clic en Editar en el inspector de propiedades.
  - Haga doble clic en el archivo de imagen en el panel Archivos para iniciar el editor de imágenes principal. Si no ha especificado ningún editor de imágenes, Dreamweaver iniciará el editor predeterminado para el tipo de archivo en cuestión.

  Nota: *Al abrir una imagen desde el panel Archivos, las funciones de integración de Fireworks no surten efecto y Fireworks no abre el archivo PNG original. Para utilizar las funciones de integración de Fireworks, abra las imágenes desde la ventana de documento.*

  Si tras regresar a la ventana de Dreamweaver no ve una imagen actualizada, seleccione la imagen y, a continuación, haga clic en el botón Actualizar en el inspector de propiedades.

Configuración de un editor de imágenes externo para un tipo de archivo existente

Puede seleccionar el editor de imagen con el que desea abrir y editar los archivos gráficos.

1. Abra la categoría Tipos de archivo/editores del cuadro de diálogo Preferencias siguiendo uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y seleccione Tipos de archivo/editores en la lista Categoría de la izquierda.
   - Seleccione Edición > Editar con Editor externo y seleccione Tipos de archivo/editores.
2. En la lista Extensiones, seleccione la extensión de archivo para la que desea configurar un editor externo.
3. Haga clic en el botón Añadir (+) situado encima de la lista Editores.
4. En el cuadro de diálogo Seleccionar editor externo, desplácese hasta la aplicación que desea iniciar como editor para este tipo de archivo.
5. En el cuadro de diálogo Preferencias, haga clic en Convertir en principal si desea que este editor sea el editor primario de este tipo de archivo.
6. Si desea configurar un editor adicional para este tipo de archivo, repita los pasos 3 y 4.

   Dreamweaver utilizará automáticamente el editor principal cuando decida editar una imagen de este tipo. Puede elegir otros editores que figuren en el menú contextual de la imagen en la ventana de documento.

Adición de un nuevo tipo de archivo a la lista Extensiones

1. Abra la categoría Tipos de archivo/editores del cuadro de diálogo Preferencias siguiendo uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y seleccione Tipos de archivo/editores en la lista Categoría de la izquierda.
   - Seleccione Edición > Editar con Editor externo y seleccione Tipos de archivo/editores.
2. En la categoría Tipos de archivo/editores del cuadro de diálogo Preferencias, haga clic en el botón Añadir (+) situado encima de la lista Extensiones.

   Aparecerá un cuadro de texto en la lista Extensiones.

3. Escriba la extensión del tipo de archivo que desea iniciar con un editor determinado.
4. Para seleccionar un editor externo para el tipo de archivo, haga clic en el botón Añadir (+) situado encima de la lista Editores.
5. En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, elija la aplicación que desea utilizar para editar este tipo de imagen.
6. Haga clic en Convertir en principal si desea que este editor sea el editor principal para este tipo de imágenes.

Cambio de la preferencia de un editor existente

1. Abra la categoría Tipos de archivo/editores del cuadro de diálogo Preferencias siguiendo uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y seleccione Tipos de archivo/editores en la lista Categoría de la izquierda.
   - Seleccione Edición > Editar con Editor externo y seleccione Tipos de archivo/editores.
2. En la categoría Tipos de archivo/editores del cuadro de diálogo Preferencias, seleccione el tipo de archivo que desea cambiar en la lista Extensiones para ver los editores existentes.
3. En la lista Editores, seleccione el editor deseado y luego siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en los botones Añadir (+) o Eliminar (–) situados sobre la lista Editores para añadir o eliminar un editor.
   - Haga clic en el botón Convertir en principal para cambiar el editor que debe iniciarse de manera predeterminada.

Ir al principio

Aplicación de comportamientos a imágenes

Puede aplicar cualquier comportamiento disponible a una imagen o zona interactiva de imagen. Al aplicar un comportamiento a una zona interactiva, Dreamweaver inserta el código HTML en la etiqueta `area`. Hay tres comportamientos que se aplican específicamente a las imágenes: Carga previa de imágenes, Intercambiar imagen y Restaurar imagen intercambiada.

Carga previa de imágenes Carga en la memoria caché del navegador las imágenes que no aparecen en la página de inmediato (como aquellas que se intercambiarán por comportamientos, elementos PA o scripts de JavaScript). Esto contribuye a evitar las demoras debidas a la descarga cuando llega el momento de que aparezcan las imágenes.

Intercambiar imagen Intercambia una imagen por otra cambiando el atributo `SRC` de la etiqueta `img`. Use esta acción para crear sustituciones de botones y otros efectos de imágenes (incluido el intercambio de varias imágenes a la vez).

Restaurar imagen intercambiada Restaura los archivos de origen del último conjunto de imágenes intercambiadas. Esta acción se añade automáticamente siempre que se adjunta la acción Intercambiar imagen a un objeto de forma predeterminada. No suele ser necesario seleccionarla manualmente.

También puede usar comportamientos para crear sistemas de navegación más sofisticados, como los menús de salto.

Adición de objetos multimedia

Volver al principio

Inserción y edición de objetos multimedia

Además de archivos SWF y FLV, puede insertar películas QuickTime o Shockwave, applets de Java, controles ActiveX u otros objetos de audio o vídeo en un documento de Dreamweaver. Si ha insertado atributos de accesibilidad con un objeto multimedia, puede establecer los atributos de accesibilidad y editar dichos valores en el código HTML.

1. Sitúe el punto de inserción en la ventana de documento en la que desea insertar el objeto.
2. Inserte el objeto siguiendo uno de estos procedimientos:
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Media y seleccione el icono para el tipo de objeto que desea insertar.
   - Seleccione el objeto adecuado en el submenú Insertar > Media.
   - Si el objeto que desea insertar no es un objeto Shockwave, Applet o ActiveX, seleccione Plug-in del submenú Insertar > Media.

     Aparecerá un cuadro de diálogo que le permitirá seleccionar un archivo origen y especificar diversos parámetros para el objeto multimedia.

     Para evitar que aparezcan estos cuadros de diálogo, seleccione Edición > Preferencias > General (Windows) o Dreamweaver > Preferencias > General (Macintosh) y desactive la opción Mostrar diálogo al insertar objetos. Para anular las preferencias de presentación de cuadros de diálogo, mantenga presionada la tecla Control (Windows) u Opción (Macintosh) mientras inserta el objeto. Por ejemplo, para insertar un marcador de posición para una película Shockwave sin especificar el archivo, mantenga presionada la tecla Control u Opción y haga clic en el botón Shockwave en el menú emergente Media de la categoría Común del panel Insertar, o bien seleccione Insertar > Media > Shockwave.
3. Seleccione las opciones del cuadro de diálogo Seleccionar archivo y haga clic en Aceptar.
   Nota: Aparece el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad si ha elegido mostrar los atributos al insertar medios en el cuadro de diálogo Edición > Preferencias.
4. Establezca los atributos de accesibilidad.
   Nota: También puede editar atributos de objetos multimedia seleccionando el objeto y editando el código HTML en la vista Código o haciendo clic con el botón derecho del ratón (Windows) o manteniendo presionada la tecla Control y haciendo clic (Macintosh) y, a continuación, seleccionando Editar código de etiqueta.
   Título Introduzca un título para el objeto multimedia.

   Clave de acceso Introduzca un equivalente para teclado (una letra) en el cuadro de texto para seleccionar el objeto multimedia en el navegador. Esto permite al visitante del sitio utilizar la tecla Control (Windows) con la clave de acceso para acceder al objeto. Por ejemplo, si introduce B como Clave de acceso, utilice Control+B para seleccionar el objeto en el navegador.

   Índice de fichas Introduzca un número para el orden de tabulación del objeto de formulario. Configurar el orden de tabulación resulta útil cuando existen otros vínculos y objetos de formulario en la página y es preciso que el usuario se desplace a través de ellos en un orden específico. Si establece el orden de tabulación de un objeto, asegúrese de definir el orden de tabulación de todos ellos.

5. Haga clic en Aceptar para insertar el objeto multimedia.
Nota: Si pulsa Cancelar, en el documento aparece un marcador de posición de objeto multimedia pero Dreamweaver no le asocia etiquetas o atributos de accesibilidad.

   Utilice el inspector de propiedades para especificar un archivo de origen o para establecer las dimensiones y otros parámetros y atributos de cada objeto. Puede editar los atributos de accesibilidad de un objeto.

Volver al principio

Inicio de un editor externo de archivos multimedia

Puede iniciar un editor externo desde Dreamweaver para editar la mayoría de los archivos multimedia. También es posible especificar el editor que Dreamweaver debe iniciar para editar el archivo.

1. Asegúrese de que el tipo de archivo esté asociado a un editor de su sistema.

   Para averiguar qué editor está asociado a cada tipo de archivo, seleccione Edición > Preferencias en Dreamweaver y elija Tipos de archivo/editores de la lista Categoría. Haga clic en la extensión de archivo de la columna Extensiones para ver el editor o (editores) asociado en la columna Editores. Puede cambiar el editor asociado a un determinado tipo de archivo.

2. Haga doble clic en el archivo multimedia del panel Archivos para abrirlo en el editor externo.

   El editor que se inicia al hacer doble clic en el archivo del panel Archivos se denomina editor principal. Si hace doble clic en un archivo de imagen, por ejemplo, Dreamweaver ejecutará el archivo en el editor de imágenes externo principal, como Adobe Fireworks.

3. Si no desea utilizar el editor externo principal para editar el archivo, puede utilizar otro editor del sistema para ello, siguiendo uno de estos procedimientos:

   - En el panel Archivos, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el archivo y elija Abrir con en el menú contextual.
   - En la vista Diseño, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el elemento multimedia de la página actual y, a continuación, seleccione Editar con en el menú contextual.

Volver al principio

Especificación del editor que se iniciará desde Dreamweaver

Puede especificar el editor que utilizará Dreamweaver para editar cada tipo de archivo y añadir o eliminar los tipos de archivo reconocidos por Dreamweaver.

Especificación explícita de los editores externos que deben iniciarse para un tipo de archivo determinado

1. Seleccione Edición > Preferencias y elija Tipos de archivo/editores de la lista Categoría.

   Las extensiones de nombres de archivo, como .gif, .wav y .mpg, aparecen a la izquierda, bajo Extensiones. Los editores asociados a una extensión seleccionada figuran en la parte derecha, bajo Editores.

2. Elija la extensión del tipo de archivo en la lista Extensiones y siga uno de estos procedimientos:

   - Para asociar un nuevo editor al tipo de archivo, haga clic en el botón de signo más (+) situado sobre la lista Editores y seleccione las opciones deseadas en el cuadro de diálogo que aparece.

     Por ejemplo, puede seleccionar el icono de aplicación de Acrobat para asociarlo a ese tipo de archivos.

   - Para convertir un editor en el editor principal de un tipo de archivo determinado (es decir, en el editor que se abrirá al hacer doble clic en el tipo archivo en el panel Archivos), seleccione el editor en la lista Editores y haga clic en Convertir en principal.
   - Para anular la asociación de un editor con un tipo de archivo, seleccione el editor en la lista Editores y haga clic en el botón de signo menos (-) situado sobre la lista Editores.

Adición de un nuevo tipo de archivo y el editor asociado correspondiente

1. Haga clic en botón de signo más (+) situado sobre la lista Extensiones e introduzca una extensión de tipo de archivo (incluido el punto inicial de la extensión) o varias extensiones relacionadas separadas entre sí por un espacio.

   Por ejemplo, puede introducir .xml .xsl si desea asociar estas extensiones al editor XML instalado en el sistema.

2. Seleccione un editor para el tipo de archivo; para ello haga clic en el botón de signo más (+) situado sobre la lista Editores y seleccione las opciones deseadas en el cuadro de diálogo que aparece.

Eliminación de un tipo de archivo

❖ Seleccione el tipo de archivo en la lista Extensiones y haga clic en el botón de signo menos (-) situada sobre dicha lista.
Nota: La eliminación de un tipo de archivo no se puede deshacer. Por tanto, asegúrese antes de ejecutarla.

Volver al principio

Utilización de Design Notes con objetos multimedia

Al igual que ocurre con otros objetos de Dreamweaver, puede añadir Design Notes a un objeto multimedia. Design Notes son notas asociadas a un archivo determinado que se almacenan en un archivo independiente. Puede utilizar Design Notes para mantener información adicional de los archivos asociada a los documentos, como los nombres de los archivos de imagen y comentarios sobre el estado del archivo.

1. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el objeto de la ventana de documento.
   Nota: Deberá definir el sitio antes de añadir Design Notes a ningún objeto.
2. Elija Design Notes para la página en el menú contextual.
3. Introduzca la información deseada en la Design Note.
   También puede añadir una Design Note a un objeto multimedia desde el panel Archivos seleccionando el archivo, abriendo el menú contextual y eligiendo Design Notes en el menú contextual.

Volver al principio

Inserción de películas Shockwave

Puede utilizar Dreamweaver para insertar películas Shockwave en los documentos. Adobe® Shockwave®, el estándar para multimedia interactivo en la Web, es un formato comprimido que permite la descarga rápida de los archivos multimedia creados en Adobe® Director® y su reproducción en los navegadores de uso más frecuente.

1. En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar una película Shockwave y siga uno de estos procedimientos:
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Media y seleccione el icono Shockwave del menú desplegable .
   - Seleccione Insertar > Media > Shockwave.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo de película.
3. En el inspector de propiedades, introduzca el ancho y el alto de la película en los cuadros An y Al.

Volver al principio

Adición de vídeo (no FLV)

Puede añadir vídeo a su página Web de distintas formas y empleando diferentes formatos. El vídeo puede descargarse al usuario o reproducirse en flujo (streaming) mientras se descarga.

1. Coloque el videoclip en la carpeta del sitio.

   Estos videoclips suelen tener el formato de archivo AVI o MPEG.

2. Establezca un vínculo con el videoclip o incrústelo en la página.

   Para establecer un vínculo con el videoclip, introduzca un texto para el vínculo, como “Descargar videoclip”, seleccione el texto y haga clic en el icono de carpeta del inspector de propiedades. Localice la ubicación del archivo de vídeo y selecciónelo.

   Nota: El usuario debe descargarse una aplicación auxiliar (un plug-in) para ver los formatos de flujo más habituales, como por ejemplo Real Media, QuickTime o Windows Media.

Volver al principio

Inserción de contenido de plug-in

Puede crear contenido, como una película QuickTime para un plug-in de navegador, y después utilizar Dreamweaver para insertar dicho contenido en un documento HTML. RealPlayer y QuickTime son plug-ins muy comunes; además, algunos archivos de contenido incluyen archivos en formato MP3 y películas QuickTime.

Es posible obtener vistas previas de películas y animaciones que emplean plug-ins de navegador directamente en la vista Diseño de la ventana de documento. Puede reproducir todos los elementos de plug-in a la vez para ver el aspecto que presentará la página ante el usuario, o bien puede reproducirlos uno por uno para asegurarse de que se han incrustado los elementos multimedia correctos.

Nota: No es posible obtener vistas previas de películas o animaciones que empleen controles ActiveX.
Tras insertar contenido para un plug-in, utilice el inspector de propiedades para establecer los parámetros de dicho contenido. Para ver las siguientes propiedades en el inspector de propiedades, seleccione un objeto de plug-in.

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver todas las propiedades.

Inserción de contenido de plug-in y configuración de sus propiedades

1. En la vista Diseño de la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar el contenido y luego siga uno de estos procedimientos.

- En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Media y seleccione el icono Plug-in del menú.
- Seleccione Insertar > Media > Plug-in.

2. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo de contenido para un plug-in y haga clic en Aceptar.
3. Establezca las opciones de plug-in en el inspector de propiedades.

   Nombre Especifica un nombre para identificar el plug-in en los scripts. Introduzca un nombre en el cuadro de texto sin título que aparece a la izquierda del inspector de propiedades.

   An (Ancho) y Al (Alto) Especifican, en píxeles, el ancho y el alto que se han asignado al objeto en la página.

   Origen Especifica el archivo de datos de origen. Haga clic en el icono de carpeta para localizar un archivo o escriba un nombre de archivo.

   URL plg Especifica el URL del atributo pluginspace. Introduzca el URL completo del sitio desde el que los usuarios pueden descargar el plug-in. Si el usuario que está viendo la página no tiene el plug-in, el navegador intentará descargarlo desde este URL.

   Alinear Determina cómo se alineará el objeto en la página.

   Espacio V y Espacio H Especifican el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima, por debajo y a ambos lados del plug-in.

   Borde Especifica el ancho del borde alrededor del plug-in.

   Parámetros Abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros adicionales y transferirlos al plug-in. Muchos plug-ins responden a parámetros especiales.

   También puede ver los atributos asignados al plug-in seleccionado haciendo clic en el botón Atributo. En este cuadro de diálogo puede editar, añadir o eliminar atributos como el de ancho y el de alto.

Reproducción del contenido de plug-ins en la ventana de documento

1. Inserte uno o varios elementos multimedia mediante uno de los métodos descritos en la sección anterior.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione uno de los elementos multimedia que ha insertado y seleccione Ver > Plug-ins > Reproducir o haga clic en el botón Reproducir del inspector de propiedades.
   - Seleccione Ver > Plug-ins > Reproducir todo para reproducir todos los elementos multimedia de la página seleccionada que emplean plug-ins.

     Nota: La opción Reproducir todo se aplica al documento actual, no a otros documentos de un conjunto de marcos, por ejemplo.

Interrupción de la reproducción del contenido de plug-ins

❖ Seleccione un elemento multimedia y seleccione Ver > Plug-ins > Detener o haga clic en el botón Detener del inspector de propiedades.

También es posible seleccionar Ver > Plug-ins > Detener todo para detener totalmente la reproducción del contenido de plug-in.

Volver al principio

Solución de problemas de plug-ins

Si ha seguido los pasos indicados para reproducir contenido de plug-ins en la ventana de documento pero parte del contenido de plug-ins no se reproduce, intente los procedimientos siguientes:

- Asegúrese de que el plug-in asociado está instalado en el ordenador y que el contenido es compatible con la versión del plug-in que usted tiene.
- Abra el archivo Configuration/Plugins/UnsupportedPlugins.txt en un editor de texto y compruebe si en la lista aparece el plug-in en cuestión. Este archivo contiene información sobre aquellos plug-ins que pueden causar problemas en Dreamweaver y, por tanto, no se admiten. (Si algún plug-in concreto ocasiona problemas, es recomendable añadirlo a este archivo.)
- Compruebe si el sistema dispone de suficiente memoria. Algunos plug-ins necesitan entre 2 y 5 MB adicionales para poder ejecutarse.

Volver al principio

Inserción de un control ActiveX

Puede insertar un control ActiveX en la página. Los controles ActiveX (anteriormente denominados controles OLE) son componentes reutilizables, semejantes a aplicaciones en miniatura, que tienen capacidad para actuar a modo de plug-ins de navegador. Se ejecutan en Internet Explorer con Windows, pero no en los navegadores de Macintosh. El objeto ActiveX de Dreamweaver permite proporcionar atributos y parámetros para un control ActiveX en el navegador del visitante.

Tras insertar un objeto ActiveX, utilice el inspector de propiedades para definir los objetos de la etiqueta object y los parámetros para el control

ActiveX. Haga clic en Parámetros, en el inspector de propiedades, para introducir nombres y valores para las propiedades que no aparecen en el inspector de propiedades. No hay ningún formato estándar universalmente aceptado para parámetros de controles ActiveX. Para averiguar los parámetros que debe utilizar, consulte la documentación del control ActiveX que está utilizando.

❖ En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar el contenido y siga uno de estos procedimientos:

- En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Media y seleccione el icono ActiveX .
- En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Media y seleccione el icono ActiveX. Con el icono ActiveX visible en el panel Insertar, puede arrastrar el icono hasta la ventana de documento.
- Seleccione Insertar > Media > ActiveX. Un icono marca el lugar de la página de Internet Explorer donde aparecerá el control ActiveX.

Propiedades de ActiveX

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver todas las propiedades.

Nombre Especifica un nombre para identificar el objeto ActiveX en los scripts. Introduzca un nombre en el cuadro de texto sin título que aparece a la izquierda del inspector de propiedades.

An (Ancho) y Al (Alto) Especifican el ancho y el alto del objeto en píxeles.

ID clase Identifica el control ActiveX para el navegador. Introduzca un valor o elija uno del menú emergente. Cuando se ha cargado la página, el navegador usa el ID de clase para localizar el control ActiveX que necesita el objeto ActiveX asociado a la página. Si el navegador no localiza el control ActiveX especificado, intentará descargarlo de la ubicación indicada en Base.

Incrustar Añade una etiqueta embed a la etiqueta object del control ActiveX. Si el control ActiveX tiene un plug-in equivalente, la etiqueta embed activa el plug-in. Dreamweaver asigna los valores introducidos como propiedades de ActiveX a los plug-ins equivalentes.

Alinear Determina cómo se alineará el objeto en la página.

Parámetros Abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros adicionales que se transferirán al objeto ActiveX. Muchos controles ActiveX responden a parámetros especiales.

Origen Define el archivo de datos que se usará para un plug-in si la opción Incrustar está activada. Si no se introduce un valor, Dreamweaver intentará determinar el valor a partir de las propiedades de ActiveX previamente introducidas.

Espacio V y Espacio H Especifican el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima, por debajo y a ambos lados del objeto.

Base Especifica el URL que contiene el control ActiveX. Internet Explorer descarga el control ActiveX de esta ubicación si no se ha instalado en el sistema del usuario. Si no especifica un parámetro Base y el visitante no tiene instalado el control ActiveX pertinente, el navegador no podrá mostrar el objeto ActiveX.

Img alt Especifica una imagen que debe mostrarse si el navegador no admite la etiqueta object. Esta opción sólo está disponible cuando la opción Incrustar está desactivada.

Datos Especifica el archivo de datos correspondiente al control ActiveX que debe cargarse. Muchos controles ActiveX, como Shockwave y RealPlayer, no usan este parámetro.

Volver al principio

Inserción de un applet de Java

Puede insertar un applet de Java en un documento HTML utilizando Dreamweaver. Java es un lenguaje de programación que permite el desarrollo de aplicaciones pequeñas (applets) que pueden incrustarse en páginas Web.

Después de insertar un applet de Java, utilice el inspector de propiedades para establecer los parámetros. Para ver las siguientes propiedades en el inspector de propiedades, seleccione un applet de Java.

1. En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar el applet y siga uno de estos procedimientos.
    - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Media y seleccione el icono Applet .
    - Seleccione Insertar > Media > Applet.
2. Seleccione un archivo que contenga un applet de Java.

Propiedades de applets de Java

El inspector de propiedades muestra inicialmente las propiedades utilizadas con mayor frecuencia. Haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver todas las propiedades.

Nombre Especifica un nombre para identificar al applet en los scripts. Introduzca un nombre en el cuadro de texto sin título que aparece a la izquierda del inspector de propiedades.

An (Ancho) y Al (Alto) Especifican el ancho y el alto del applet en píxeles.

Código Especifica el archivo que contiene el código Java del applet. Haga clic en el icono de carpeta para localizar un archivo o escriba un nombre de archivo.

Base Identifica la carpeta que contiene el applet seleccionado. Al elegir un applet, este cuadro de texto se rellena automáticamente.

Alinear Determina cómo se alineará el objeto en la página.

Alt Especifica el contenido alternativo (normalmente, una imagen) que se mostrará si el navegador del usuario no es compatible con applets de Java o tiene Java desactivado. Si introduce texto, Dreamweaver inserta el texto como el valor del atributo alt del applet. Si elige una imagen, Dreamweaver insertará una etiqueta img entre las etiquetas applet de apertura y cierre.

Espacio V y Espacio H Especifican el número de píxeles en blanco que habrá por encima, por debajo y a ambos lados del applet.

Parámetros Abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros adicionales que se transferirán al applet. Muchos applets responden a parámetros especiales.

Volver al principio

Utilización de comportamientos para controlar elementos multimedia

Puede añadir comportamientos a su página para iniciar y detener diversos objetos multimedia.

Controlar Shockwave o Flash Permite reproducir, detener, rebobinar o ir a un fotograma de una película Shockwave o un archivo SWF.

Reproducir sonido Permite reproducir sonido; por ejemplo, puede reproducir un efecto sonoro cuando el usuario mueva el puntero del ratón sobre un vínculo.

Comprobar plug-in Permite comprobar si los visitantes del sitio disponen del plug-in necesario y luego los guía a URL distintos en función de si disponen o no del plug-in adecuado. Esto sólo es aplicable a los plug-ins, ya que el comportamiento Comprobar plug-in no comprueba los controles ActiveX.

Volver al principio

Utilización de parámetros para controlar objetos multimedia

Defina parámetros especiales para controlar archivos Shockwave y SWF, controles ActiveX, plug-ins y applets de Java. Los parámetros se utilizan con las etiquetas object, embed y applet. Los parámetros establecen atributos específicos para diferentes tipos de objetos. Por ejemplo, un archivo SWF puede tener un parámetro de calidad <paramname="quality"value="best"> para la etiqueta del objeto. El cuadro de diálogo Parámetro está disponible en el inspector de propiedades. Véase la documentación correspondiente al objeto que está usando para obtener información sobre los parámetros necesarios.

Nota: No existe ningún estándar universalmente aceptado para identificar los archivos de datos de los controles ActiveX. Consulte la documentación del control ActiveX que esté usando para averiguar qué parámetro debe emplear.

Introducción de un nombre y un valor para un parámetro

1. Seleccione un objeto que acepte parámetros (como una película Shockwave, un control ActiveX, un plug-in o un applet de Java) en la ventana de documento.
2. Abra el cuadro de diálogo mediante uno los métodos siguientes:
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el objeto y elija Parámetros en el menú contextual.
   - Abra el inspector de propiedades si aún no está abierto y haga clic en el botón Parámetros que se encuentra en la mitad superior del inspector de propiedades. Compruebe que el inspector de propiedades está ampliado.
3. Haga clic en el botón de signo más (+) e introduzca el nombre y el valor del parámetro en las correspondientes columnas.

Eliminación de un parámetro

❖ Seleccione un parámetro y presione el botón de signo menos (-).

Reordenación de parámetros

❖ Seleccione un parámetro y utilice los botones de flecha arriba y abajo.

Más temas de ayuda

Adición de vídeo

Volver al principio

Incrustación de vídeos en páginas Web (HTML5)

HTML5 admite etiquetas de vídeo y audio que permiten al usuario reproducir archivos de vídeo y de audio en un navegador sin utilizar plug-ins ni reproductores externos. Dreamweaver admite sugerencias para el código para la adición de etiquetas de vídeo y audio.

La Vista en vivo muestra el vídeo para ofrecer una vista previa del vídeo que está incrustando en la página Web.
Nota: Aunque puede incrustar cualquier vídeo en la página Web, la Vista en vivo no siempre muestra todos los vídeos. La compatibilidad con las etiquetas de audio y de vídeo se consigue en Dreamweaver mediante el plug-in QuickTime de Apple. En Windows, si no está instalado el plug-in QuickTime de Apple, la página Web no mostrará el contenido multimedia.

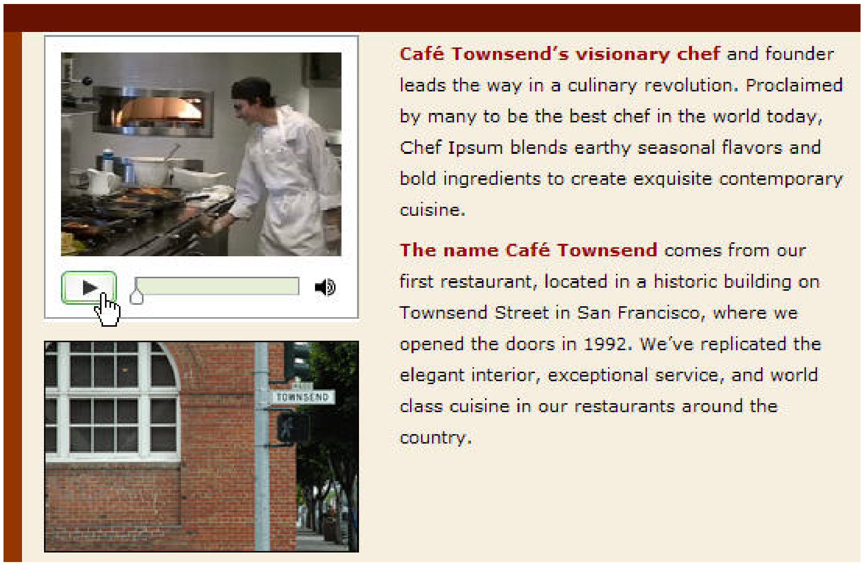
Volver al principio

Inserción de archivos FLV

Inserción de archivos FLV

Puede añadir fácilmente vídeo FLV a las páginas Web sin necesidad de utilizar la herramienta de creación de Flash. Para poder empezar, debe disponer de un archivo FLV codificado.

Dreamweaver inserta un componente SWF que muestra el archivo FLV; cuando se visualiza en un navegador, este componente muestra el archivo FLV seleccionado, así como un conjunto de controles de reproducción.



Dreamweaver ofrece las opciones siguientes para mostrar vídeo FLV a los visitantes de su sitio:

Descarga progresiva de vídeo Descarga el archivo FLV en el disco duro del visitante del sitio y lo reproduce. Sin embargo, a diferencia de los métodos tradicionales de entrega de vídeo de tipo "descarga y reproducción", la descarga progresiva permite iniciar la reproducción del archivo de vídeo antes de que haya finalizado la descarga.
Flujo de vídeo Transfiere el contenido de vídeo y lo reproduce en una página Web transcurrido un breve periodo de búfer que garantice una reproducción fluida. Para activar el flujo de vídeo en las páginas Web, debe tener acceso a Adobe® Flash® Media Server.
Debe contar con un archivo FLV codificado para poder utilizarlo en Dreamweaver. Se pueden insertar archivos de vídeo creados con dos tipos de códecs (tecnologías de compresión y descompresión): Sorenson Squeeze y On2.

Al igual que sucede con los archivos SWF, al insertar un archivo FLV, Dreamweaver inserta código que detecta si el usuario dispone de la versión correcta de Flash Player para ver el vídeo. Si el usuario carece de la versión correcta, la página muestra contenido alternativo que solicita al usuario que descargue la versión más reciente de Flash Player.

Nota: Para ver archivos FLV, los usuarios deben tener instalado en sus equipos Flash Player 8 u otra versión posterior. Si un usuario no tiene instalada la versión necesaria de Flash Player pero tiene instalada la versión Flash Player 6.0 r65 u otra posterior, el navegador mostrará un

instalador express de Flash Player en lugar del contenido alternativo. Si el usuario rechaza la instalación express, la página mostrará el contenido alternativo.

Para más información sobre la utilización de vídeo, visite el Centro de tecnología de vídeo en www.adobe.com/go/flv_devcenter_es.

Inserción de un archivo FLV

1. Seleccione Insertar > Media > FLV.
2. En el cuadro de diálogo Insertar FLV, seleccione Descarga progresiva de vídeo o Flujo de vídeo en el menú emergente Tipo de vídeo.
3. Complete el resto de las opciones del cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

Nota: Microsoft Internet Information Server (IIS) no procesa etiquetas de objetos anidados. Para las páginas ASP, Dreamweaver utiliza código de objeto/incrustación anidado en lugar de código de objeto anidado al insertar archivos SWF o FLV.

Configuración de opciones para vídeo de descarga progresiva

El cuadro de diálogo Insertar FLV le permite establecer opciones para visualización con descarga progresiva de un archivo FLV insertado en una página Web.

1. Seleccione Insertar > Media > FLV (o haga clic en el icono FLV de la categoría Media de la barra Insertar común).
2. En el cuadro de diálogo Insertar FLV, seleccione Descarga progresiva de vídeo en el menú Tipo de vídeo.
3. Especifique las opciones siguientes:

   URL Especifica una ruta de acceso relativa o absoluta al archivo FLV. Para especificar una ruta de acceso relativa (por ejemplo, miruta/mivideo.flv), haga clic en el botón Examinar, desplácese hasta el archivo FLV y selecciónelo. Para especificar una ruta de acceso absoluta, escriba el URL (por ejemplo, http://www.ejemplo.com/mivideo.flv) del archivo FLV.

   Aspecto Especifica el aspecto del componente de vídeo. Se muestra una presentación preliminar del aspecto seleccionado bajo el menú emergente Aspecto.

   Ancho Especifica el ancho del archivo FLV en píxeles. Para que Dreamweaver calcule el ancho exacto del archivo FLV, haga clic en el botón Detectar tamaño. Si Dreamweaver no puede calcular el ancho, deberá introducir un valor de anchura.

   Altura Especifica el alto del archivo FLV en píxeles. Para que Dreamweaver calcule el alto exacto del archivo FLV, haga clic en el botón Detectar tamaño. Si Dreamweaver no puede calcular el alto, deberá introducir un valor de altura.
   Nota: Total con aspecto es el valor del ancho y alto del archivo FLV más el ancho y alto del aspecto seleccionado.

   Restringir Mantiene la misma relación de aspecto entre el ancho y el alto del componente de vídeo. Esta opción está activada de forma predeterminada.

   Reproducción automática Especifica si el archivo se va a reproducir al abrir la página Web.

   Rebobinado automático Especifica si el control de reproducción vuelve al punto de inicio cuando finalice la reproducción.

4. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo y añadir el archivo FLV a la página Web.

   El comando Insertar FLV crea un archivo SWF de reproductor de vídeo y un archivo SWF de aspecto que se utilizan para mostrar el contenido de vídeo en una página Web. (Quizás tenga que hacer clic en el botón Actualizar del panel Archivos para ver los nuevos archivos.) Estos archivos se almacenan en el mismo directorio que el archivo HTML al que está añadiendo contenido de vídeo. Cuando cargue la página HTML que incluye el archivo FLV, Dreamweaver cargará estos archivos como archivos dependientes (siempre y cuando haga clic en Sí en el cuadro de diálogo Colocar archivos dependientes).

Configuración de opciones para flujo de vídeo

El cuadro de diálogo Insertar FLV le permite establecer opciones para descarga de flujo de vídeo de un archivo FLV insertado en una página Web.

1. Seleccione Insertar > Media > FLV (o haga clic en el icono FLV de la categoría Media de la barra Insertar común).
2. Seleccione Flujo de vídeo en el menú emergente Tipo de vídeo.

   URI de servidor Especifica el nombre de servidor, nombre de la aplicación y nombre de instancia con el formato rtmp://www.example.com/app_name/instance_name.

   Nombre de flujo Especifica el nombre del archivo FLV que desea reproducir (por ejemplo, mivideo.flv). La extensión .flv es opcional.

   Aspecto Especifica el aspecto del componente de vídeo. Se muestra una presentación preliminar del aspecto seleccionado bajo el menú emergente Aspecto.

   Ancho Especifica el ancho del archivo FLV en píxeles. Para que Dreamweaver calcule el ancho exacto del archivo FLV, haga clic en el botón Detectar tamaño. Si Dreamweaver no puede calcular el ancho, deberá introducir un valor de anchura.

   Altura Especifica el alto del archivo FLV en píxeles. Para que Dreamweaver calcule el alto exacto del archivo FLV, haga clic en el botón Detectar tamaño. Si Dreamweaver no puede calcular el alto, deberá introducir un valor de altura.
   Nota: Total con aspecto es el valor del ancho y alto del archivo FLV más el ancho y alto del aspecto seleccionado.

Restringir Mantiene la misma relación de aspecto entre el ancho y el alto del componente de vídeo. Esta opción está activada de forma predeterminada.

Entrada de vídeo en vivo Especifica si el contenido de vídeo es contenido en vivo. Si se selecciona Entrada de vídeo en vivo, Flash Player reproducirá una entrada de vídeo en vivo transmitida en flujo desde Flash® Media Server. El nombre de la entrada de vídeo en vivo es el nombre especificado en el cuadro de texto Nombre de flujo.
Nota: Si activa la opción Entrada de vídeo en vivo, sólo aparecerá el control de volumen en el aspecto del componente, porque no es posible manipular el vídeo en vivo. Tampoco tendrán ningún efecto las opciones Reproducción automática y Rebobinado automático.

Reproducción automática Especifica si el archivo se va a reproducir al abrir la página Web.

Rebobinado automático Especifica si el control de reproducción vuelve al punto de inicio cuando finalice la reproducción.

Tiempo de búfer Especifica los segundos necesarios para almacenar en búfer el vídeo antes de iniciar su reproducción. El tiempo de búfer predeterminado es 0, de forma que el vídeo comienza a reproducirse inmediatamente después de pulsar el botón Reproducir. (Si se activa la opción Reproducción automática, el vídeo comenzará a reproducirse en cuanto se establezca una conexión con el servidor.) Si lo desea, también puede establecer un tiempo de búfer, por ejemplo, si desea publicar contenido de vídeo con una velocidad de bits superior a la velocidad de conexión del usuario o cuando el tráfico de Internet pueda provocar cuellos de botella en el ancho de banda o problemas de conectividad. Por ejemplo, si desea enviar 15 segundos de vídeo a la página Web antes de que ésta comience a reproducirlo, establezca un tiempo de búfer de 15.

3. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo y añadir el archivo FLV a la página Web.

   El comando Insertar FLV crea un archivo SWF de reproductor de vídeo y un archivo SWF de aspecto que se utilizan para mostrar el vídeo en una página Web. El comando también crea un archivo main.asc que debe cargarse en Flash Media Server. (Quizás tenga que hacer clic en el botón Actualizar del panel Archivos para ver los nuevos archivos.) Estos archivos se almacenan en el mismo directorio que el archivo HTML al que está añadiendo contenido de vídeo. Cuando cargue la página HTML que incluye el archivo FLV, no olvide cargar los archivos SWF en el servidor Web y el archivo main.asc en Flash Media Server.

   Nota: Si ya hay un archivo main.asc en el servidor, consulte con el administrador del servidor antes de cargar el archivo main.asc creado por el comando Insertar FLV.

   Para cargar fácilmente todos los archivos multimedia necesarios, seleccione el marcador de posición del componente de vídeo en la ventana de documento de Dreamweaver y haga clic en el botón Cargar media del inspector de propiedades (Ventana > Propiedades). Para ver una lista de los archivos necesarios, haga clic en Mostrar archivos necesarios.

   Nota: El botón Cargar media no carga el archivo HTML que incluye el contenido de vídeo.

Edición de la información de descarga de Flash Player

Al insertar un archivo FLV en una página, Dreamweaver inserta código que detecta si el usuario dispone de la versión correcta de Flash Player. Si no dispone de ella, la página mostrará un contenido alternativo predeterminado que solicita al usuario que descargue la versión más reciente. Puede cambiar este contenido alternativo en cualquier momento.

Este procedimiento también es aplicable a archivos SWF.
Nota: Si un usuario no dispone de la versión requerida pero dispone de Flash Player 6.0 r65 o posterior, el navegador mostrará un instalador express de Flash Player. Si el usuario rechaza la instalación express, la página mostrará el contenido alternativo.

1. En la vista Diseño de la ventana de documento, seleccione el archivo SWF o el archivo FLV.
2. Haga clic en el icono de ojo de la ficha del archivo SWF o el archivo FLV.
   También puede presionar Control +] para cambiar a la vista de contenido alternativo. Para regresar a la vista de SWF/FLV, presione Control + [hasta que se seleccione todo el contenido alternativo. Seguidamente, presione Control + [de nuevo.
3. Edite el contenido del mismo modo que cualquier otro contenido de Dreamweaver.
   Nota: No puede añadir archivos SWF o archivos FLV como contenido alternativo.
4. Haga clic en el icono de archivo de nuevo para regresar a la vista de archivo SWF o FLV.

Solución de problemas con archivos FLV

En esta sección se detallan algunas de las causas más habituales de los problemas que surgen al usar archivos FLV.

Visualización de problemas provocados por la ausencia de archivos relacionados

El código generado por Dreamweaver CS4 y versiones posteriores se basa en cuatro archivos dependientes distintos del archivo FLV propiamente dicho:

- swfobject_modified.js
- expressInstall.swf
- FLVPlayer_Progressive.swf
- El archivo de aspecto (por ejemplo, Clear_Skin_1.swf)

Tenga en cuenta que hay dos archivos dependientes más para Dreamweaver CS4 y versiones posteriores en comparación con Dreamweaver CS3.

Los dos primeros archivos (swfobject_modified.js y expressInstall.swf) se instalan en una carpeta denominada Scripts, que Dreamweaver crea en la raíz del sitio si es que no existe ya.

Los otros dos archivos (FLVPlayer_Progressive.swf y el archivo de aspecto) se instalan en la misma carpeta que la página en la que se incrusta el archivo FLV. El archivo de aspecto contiene los controles para el FLV y su nombre depende del aspecto elegido en las opciones descritas en la Ayuda de Dreamweaver. Por ejemplo, si elige Clear Skin, el archivo se denominará Clear_Skin_1.swf.

Es OBLIGATORIO cargar los cuatro archivos dependientes en el servidor remoto para que el FLV se muestre correctamente.

Olvidarse de cargar estos archivos es la causa más habitual de que los archivos FLV no se ejecuten correctamente en una página Web. Si falta alguno de los archivos, es posible que vea una "cuadro blanco" en la página.

Para asegurarse de que carga todos los archivos dependientes, utilice el panel Archivos de Dreamweaver con el fin de cargar la página en la que aparece el FLV. Cuando cargue la página, Dreamweaver le preguntará si desea cargar los archivos dependientes (a no ser que haya desactivado esta opción). Haga clic en sí para cargar los archivos dependientes.

Problemas de visualización al obtener una vista previa de las páginas localmente

Debido a las actualizaciones de seguridad efectuadas en Dreamweaver CS4, no puede utilizar el comando Vista previa en el navegador para comprobar una página con un archivo FLV incrustado, a no ser que defina un servidor de prueba local en la definición de sitio de Dreamweaver y utilice el servidor de prueba para obtener la vista previa de la página.

Por lo general, un servidor de prueba sólo es necesario si desarrolla páginas con ASP, ColdFusion o PHP (consulte Configuración del equipo para desarrollo de aplicaciones). Si crea sitios Web que sólo usan HTML y no ha definido un servidor de prueba, al presionar F12 (Windows) Opc+F12 (Macintosh) aparecerán en pantalla controles de aspecto desordenados. La solución consiste en definir el servidor de prueba y utilizarlo para obtener una vista previa de la página, o bien en cargar los archivos en un servidor remoto y visualizarlos en él.

Nota: Es posible que la configuración de seguridad también sea la causa de que no se pueda obtener una vista previa de contenido FLV local, aunque Adobe no ha podido comprobarlo. Puede probar a cambiar la configuración de seguridad para ver si se resuelve el problema. Para más información sobre el cambio de la configuración de seguridad, consulte Nota técnica 117502.

Otras causas posibles de problemas con archivos FLV

- Si tiene problemas a la hora de obtener una vista previa localmente, asegúrese de que *no está seleccionada* la opción Vista previa utilizando el archivo temporal en Edición > Preferencias > Vista previa en el navegador
- Asegúrese de que dispone de los plug-ins de Flash Player más recientes
- Evite mover archivos y carpetas fuera de Dreamweaver. Al mover archivos y carpetas fuera de Dreamweaver, Dreamweaver no puede garantizar que las rutas de acceso a los archivos relacionados de FLV sean correctas.
- Puede reemplazar temporalmente el archivo FLV que está dando problemas por un archivo FLV *del que tenga constancia que funciona correctamente*. Si el archivo FLV sustituto funciona correctamente, el problema radicará en el archivo FLV original, no en el navegador o el equipo.

Edición o eliminación de un componente FLV

Para cambiar la configuración de vídeo de la página Web, seleccione el marcador de posición del componente de vídeo en la ventana de documento de Dreamweaver y utilice el inspector de propiedades. Otro método consiste en eliminar el componente de vídeo y volver a insertarlo seleccionando Insertar > Media > FLV.

Edición del componente FLV

1. Seleccione el marcador de posición del componente de vídeo en la ventana de documento de Dreamweaver haciendo clic en el icono FLV situado en la parte central del marcador de posición.
2. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) y realice los cambios.
   Nota: No puede cambiar los tipos de vídeo (por ejemplo, de descarga progresiva a flujo) mediante el inspector de propiedades. Para cambiar el tipo de vídeo, elimine el componente FLV y vuelva a insertarlo seleccionando Insertar > Media > FLV.

Eliminación del componente FLV

❖ Seleccione el marcador de posición del componente FLV en la ventana de documento de Dreamweaver y presione Eliminar.

Eliminación del código de detección de FLV

A partir de la versión Dreamweaver CS4, Dreamweaver inserta código de detección de Flash Player directamente en la etiqueta de objeto en la que está contenido el archivo FLV. Sin embargo, en la versión Dreamweaver CS3 y anteriores, el código de detección reside fuera de la etiqueta de objeto del archivo FLV. Por este motivo, si desea eliminar archivos FLV de páginas creadas con Dreamweaver CS3 u otra versión anterior, deberá eliminar los archivos FLV y utilizar el comando Quitar detección de FLV para eliminar el código de detección.

❖ Seleccione Comandos > Quitar detección de Flash Video.

Insertar vídeo HTML5

Dreamweaver permite insertar vídeo HTML5 en páginas web.

El elemento de vídeo HTML5 ofrece un medio estándar para incorporar películas o vídeos en páginas web.

Para obtener más información acerca del elemento de vídeo de HTML, consulte el artículo sobre vídeo HTML5 en W3schools.com.

Tutorial de vídeo

- Adición de vídeo HTML5 en Dreamweaver

Ir al principio

Insertar vídeo HTML5

1. Asegúrese de que el cursor se encuentra en la ubicación en la que desea insertar el vídeo.
2. Seleccione Insertar > Medios > Vídeo HTML5. El elemento de vídeo HTML5 se inserta en la ubicación especificada.
3. En el panel Propiedades, especifique los valores para las diversas opciones.
   - Origen / Origen alt. 1 / Origen alt. 2: En Origen, introduzca la ubicación del archivo de vídeo. Como alternativa, haga clic en el icono de carpeta para seleccionar un archivo de vídeo del sistema de archivos local. La compatibilidad con formatos de vídeo varía en función del navegador. Si el formato de vídeo de Origen no es compatible con un navegador, se utiliza el formato de vídeo especificado en Origen alt. 1 u Origen alt. 2. El navegador selecciona el primer formato reconocido para mostrar el vídeo.

   Para añadir vídeos rápidamente a los tres campos, utilice selección múltiple. Al elegir tres formatos de vídeo para el mismo vídeo de una carpeta, se usa como Origen el primer formato de la lista. Los siguientes formatos de la lista se usan para rellenar automáticamente Origen alt. 1 y Origen alt. 2.

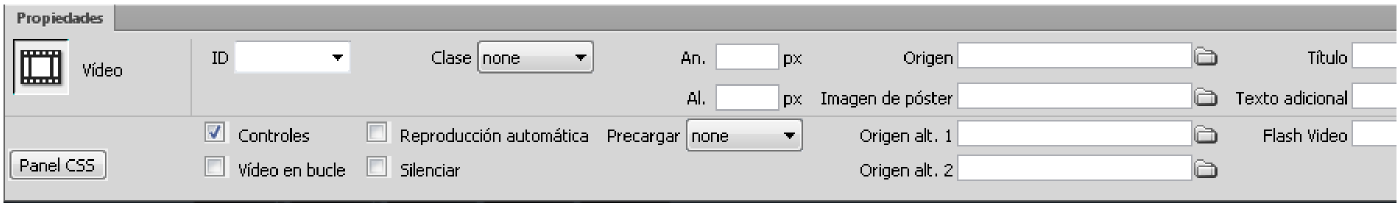
   Consulte la tabla que aparece a continuación para obtener más información sobre navegadores y formatos de vídeo compatibles. Para obtener la información más reciente, consulte HTML5 - Browser Support (HTML5: Compatibilidad con navegadores).

Navegador	MP4	WebM	Ogg
Internet Explorer 9	SÍ	NO	NO
Firefox 4.0	NO	SÍ	SÍ
Google Chrome 6	SÍ	SÍ	SÍ
Apple Safari 5	SÍ	NO	NO
Opera 10.6	NO	SÍ	SÍ

   - Título: Especifique un título para el vídeo.
   - Anchura (W): Introduzca la anchura del vídeo en píxeles.
   - Altura (H): Introduzca la altura del vídeo en píxeles.
   - Controls (Controles): Seleccione esta opción si desea mostrar en la página HTML controles de vídeo como Reproducir, Pausa y Silencio.
   - Autoplay (Reproducción automática): Seleccione esta opción si desea que el vídeo empiece a reproducirse en cuanto se cargue en la página web.
   - Poster (Póster): Introduzca la ubicación de la imagen que desea que se muestre hasta que el vídeo termine de descargarse o hasta que el usuario haga clic en Reproducir. Los valores de Anchura y Altura (W y H) se rellenan

automáticamente al insertar la imagen.

- Loop (Bucle): Seleccione esta opción si desea que el vídeo se reproduzca continuamente hasta que el usuario deje de reproducir la película.
- Muted (Silenciado): Seleccione esta opción si desea silenciar la parte de audio del vídeo.
- Flash Video: Seleccione un archivo SWF para los navegadores no compatibles con vídeo HTML5.
- Texto adicional: Proporcione el texto que se mostrará si el navegador no es compatible con HTML5.
- Preload (Precargar): Especifica las preferencias del autor acerca de cómo debe cargarse el vídeo cuando se cargue la página. La selección de Auto carga el vídeo completo al descargarse la página. La selección de Metadata (Metadatos) solo descarga los metadatos después de que haya terminado la descarga de la página.



Panel Propiedades de vídeo HTML5

Ir al principio

Previsualizar el vídeo en el navegador

1. Guarde la página web.
2. Seleccione Archivo > Vista previa en el navegador. Seleccione el navegador en el que desea obtener una vista previa del vídeo.

Inserción de archivos SWF

Volver al principio

Acerca de los tipos de archivo FLA, SWF y FLV

Antes de utilizar Dreamweaver para insertar contenido creado con Adobe Flash, deberá familiarizarse con los siguientes tipos de archivos:

Archivo FLA (.fla) Archivo de origen de cualquier proyecto, que se crea en la herramienta de edición de Flash. Este tipo de archivo sólo se puede abrir en Flash (no en Dreamweaver ni en los navegadores). Puede abrir el archivo FLA en Flash y, a continuación, publicarlo como SWF o SWT para utilizarlo en los navegadores.

Archivo SWF (.swf) Versión compilada del archivo FLA (.fla) optimizada para la Web. Este archivo se puede reproducir en navegadores y ver en Dreamweaver, pero no se puede editar en Flash.

Archivo FLV (.flv) Archivo de vídeo que contiene datos codificados de audio y vídeo para enviarlos a través de Flash® Player. Por ejemplo, si tuviera un archivo de vídeo de QuickTime o Windows Media, debería utilizar un codificador (como Flash® Video Encoder o Sorensen Squeeze) para convertir el archivo de vídeo en un archivo FLV. Para más información, visite el Centro de tecnología de vídeo en www.adobe.com/go/flv_devcenter_es.

Volver al principio

Inserción y presentación preliminar de archivos SWF

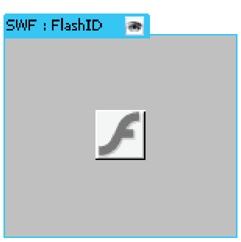
Utilice Dreamweaver para añadir archivos SWF a las páginas y, a continuación, obtenga una presentación preliminar de éstos en un documento o un navegador. También puede establecer las propiedades de los archivos SWF en el inspector de propiedades.

Para ver un tutorial sobre cómo añadir archivos SWF a páginas Web, consulte www.adobe.com/go/vid0150_es.

Inserción de un archivo SWF

1. En la vista Diseño de la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea insertar el contenido y luego siga uno de estos procedimientos.
   - En la categoría Común del panel Insertar, seleccione Media y haga clic en el icono SWF .
   - Seleccione Insertar > Media > SWF.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione un archivo SWF (.swf).

   Aparecerá un marcador de posición de archivo SWF en la ventana de documento.

   El marcador de posición presenta un contorno azul con ficha. La ficha indica el tipo de activo (archivo SWF) y el ID del archivo SWF. La ficha también muestra un icono de ojo. Éste actúa a modo de conmutador entre el archivo SWF y la información de descarga que ven los usuarios cuando no disponen de la versión correcta de Flash Player.
3. Guarde el archivo.

   Dreamweaver le informará de que se están guardando dos archivos dependientes, expressInstall.swf y swfobject_modified.js, en una carpeta Scripts del sitio. No olvide cargar estos archivos cuando cargue el archivo SWF en el servidor Web. Los navegadores no muestran el archivo SWF correctamente a no ser que se hayan cargado estos archivos dependientes.

   Nota: Microsoft Internet Information Server (IIS) no procesa etiquetas de objetos anidados. Para las páginas ASP, Dreamweaver utiliza código de objeto/incrustación anidado en lugar de código de objeto anidado al insertar archivos SWF o FLV.

Edición de la información de descarga de Flash Player

Al insertar un archivo SWF en una página, Dreamweaver inserta código que detecta si el usuario dispone de la versión correcta de Flash Player. Si no dispone de ella, la página mostrará un contenido alternativo predeterminado que solicita al usuario que descargue la versión más reciente. Puede cambiar este contenido alternativo en cualquier momento.

Este procedimiento también es aplicable a archivos FLV.
Nota: Si un usuario no dispone de la versión requerida pero dispone de Flash Player 6.0 r65 o posterior, el navegador mostrará un instalador express de Flash Player. Si el usuario rechaza la instalación express, la página mostrará el contenido alternativo.

1. En la vista Diseño de la ventana de documento, seleccione el archivo SWF o el archivo FLV.
2. Haga clic en el icono de ojo de la ficha del archivo SWF o el archivo FLV.
   También puede presionar Control +] para cambiar a la vista de contenido alternativo. Para regresar a la vista de SWF/FLV, presione Control + [hasta que se seleccione todo el contenido alternativo. Seguidamente, presione Control + [de nuevo.
3. Edite el contenido del mismo modo que cualquier otro contenido de Dreamweaver.
   Nota: No puede añadir archivos SWF o archivos FLV como contenido alternativo.
4. Haga clic en el icono de archivo de nuevo para regresar a la vista de archivo SWF (o FLV).

Presentación preliminar de archivos SWF en la ventana de documento

1. En la ventana de documento, haga clic en el marcador de posición de archivo SWF para seleccionar el contenido.
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en el botón Reproducir. Haga clic en Detener para poner fin a la presentación preliminar. También puede obtener una presentación preliminar del archivo SWF en un navegador presionando F12.
   Para obtener una presentación preliminar de todos los archivos SWF de una página, presione Control+Alt+Mayús+P (Windows) o Comando+Opción+Mayús+P (Macintosh). Todos los archivos SWF están configurados con Reproducir.

Configuración de las propiedades de archivos SWF

Puede establecer las propiedades de los archivos SWF en el inspector de propiedades. Las propiedades también son aplicables a películas Shockwave.

❖ Seleccione un archivo SWF o una película Shockwave y establezca las opciones en el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades). Para ver todas las propiedades, haga clic en la flecha de ampliación situada en la esquina inferior derecha del inspector de propiedades.

ID Especifica un ID exclusivo para el archivo SWF. Introduzca un ID en el cuadro de texto sin título que aparece a la izquierda del inspector de propiedades. A partir de la versión Dreamweaver CS4, es necesario un ID exclusivo.

An (Ancho) y Al (Alto) Especifican el ancho y el alto de la película en píxeles.

Archivo Especifica la ruta del archivo SWF o Shockwave. Haga clic en el icono de carpeta para indicar un archivo o escriba la ruta correspondiente.

Origen Especifica la ruta del documento de origen (el archivo FLA) si están instalados en el equipo Dreamweaver y Flash. Para editar un archivo SWF, actualice el documento de origen de la película.

Fnd Especifica un color de fondo para la zona de la película. Este color también aparecerá cuando la película no se esté reproduciendo (mientras se carga y después de haberse reproducido).

Editar Inicia Flash para actualizar un archivo FLA (un archivo creado en la herramienta de edición de Flash). Esta opción estará desactivada si no tiene instalado Flash en el equipo.

Clase Le permite aplicar una clase CSS a la película.

Bucle Hace que la película se reproduzca continuamente. Si Bucle no está seleccionado, la película se reproducirá una vez y se detendrá.

Rep. autom. (Reproducción automática) Reproduce automáticamente la película al cargar la página.

Espacio V y Espacio H Especifica el número de píxeles de espacio en blanco que habrá por encima, por debajo y a ambos lados de la película.

Calidad Controla el antialias durante la reproducción de la película. Los valores altos mejoran el aspecto de las películas. No obstante, con valores altos, las películas requieren un procesador más rápido para mostrar la imagen correctamente en la pantalla. El valor Baja favorece la velocidad sobre el aspecto, mientras que el valor Alta antepone el aspecto a la velocidad. Baja automática favorece la velocidad, pero mejora el aspecto siempre que resulte posible. Alta automática favorece ambas cualidades en un principio, aunque, si es necesario, luego sacrifica el aspecto en pos de la velocidad.

Escala Determina cómo se ajusta la película a las dimensiones establecidas por los cuadros de texto de ancho y alto. La configuración predeterminada hace que la película se reproduzca entera.

Alinear Determina cómo se alineará la película en la página.

Wmode Establece el parámetro Wmode para el archivo SWF con el fin de evitar conflictos con elementos DHTML, como los widgets de Spry. El valor predeterminado es Opaco, que permite a los elementos DHTML aparecer sobre los archivos SWF en un navegador. Si el archivo SWF incluye transparencias y desea que los elementos DHTML aparezcan detrás de ellas, seleccione la opción Transparente. Seleccione la opción Ventana para eliminar el parámetro Wmode del código y permitir que el archivo SWF aparezca sobre otros elementos DHTML.

Reproducir Reproduce la película en la ventana de documento.

Parámetros Abre un cuadro de diálogo para introducir parámetros adicionales que se transferirán a la película. La película deberá estar diseñada para recibir estos parámetros adicionales.

Volver al principio

Inserción de documentos FlashPaper

La función Insertar FlashPaper ya no se utiliza en la versión Dreamweaver CS5.

Más temas de ayuda

Archivos SWF y capas DHTML

Tutorial sobre trabajo con Flash

Adición de widgets Web

Un widget Web es un componente de página Web formado por código HTML, CSS y JavaScript. Ejemplos de widgets Web son los acordeones, los paneles en fichas y los calendarios.

Puede establecer su propia selección personal de widgets Web disponibles en Dreamweaver usando el Navegador de widgets de Adobe (una aplicación de AIR que le permite examinar, configurar y obtener una vista previa de widgets empleando una interfaz visual).

1. Seleccione Insertar > Widget.
2. En el cuadro de diálogo Widget, seleccione un widget y un valor preestablecido (si resulta aplicable) y haga clic en Aceptar.

También puede añadir un widget Web a una página de Dreamweaver (CS5.5 y posterior) del siguiente modo:

1. En el Navegador de widgets, vaya a Mis widgets.
2. Seleccione el widget que desea añadir.
3. Mantenga pulsado el botón del ratón sobre el icono de Arrastrar y colocar en Dreamweaver, situado en la esquina superior izquierda de la ficha Vista en vivo. Arrastre el widget hasta la vista Diseño de Dreamweaver (Windows) o hasta la vista Diseño o Código (Macintosh OS).

No puede arrastrar y colocar el widget en la Vista en vivo, pero puede utilizar la Vista en vivo para comprobar el widget una vez que se haya colocado en la página.

Más temas de ayuda

Ayuda del Navegador de widgets de Adobe

Adición de sonido

Volver al principio

Formatos de archivo de audio

Si lo desea, puede añadir sonido a una página Web. Existen distintos tipos de archivos de sonido, como .wav, .midi y .mp3, entre otros. Los factores que hay que tener en cuenta antes de optar por un formato y un método para añadir sonido son: su finalidad, el tipo de usuarios a los que está destinado, el tamaño de archivo, la calidad de sonido y las diferencias en los navegadores.

Nota: Cada navegador trata los archivos de sonido de una forma muy distinta. Si lo desea, puede añadir un archivo de sonido a un archivo SWF y luego incrustar el archivo SWF para mejorar la coherencia.

La siguiente lista describe los formatos de archivo de audio más comunes junto con algunas de sus ventajas y desventajas en relación con el diseño Web.

.midi o .mid (Interfaz digital para instrumentos musicales, Musical Instrument Digital Interface) Este formato es para música instrumental. Los archivos MIDI son compatibles con numerosos navegadores y no precisan ningún plug-in. Aunque su calidad de sonido es muy alta, ésta puede variar en función de la tarjeta de sonido del visitante. Un archivo MIDI pequeño puede contener un clip de sonido de larga duración. Los archivos MIDI no se pueden grabar y deben sintetizarse en un ordenador con hardware y software especiales.

.wav (Extensión de forma de onda, Waveform Extension) Estos archivos ofrecen una buena calidad de sonido, son compatibles con numerosos navegadores y no requieren ningún plug-in. Puede grabar sus propios archivos WAV desde un CD, una cinta, a través de un micrófono, etc. Sin embargo, el gran tamaño de archivo limita considerablemente la duración de los clips de sonido que se pueden utilizar en las páginas Web.

..aif (Formato de archivo de intercambio de audio o AIFF) El formato AIFF, al igual que el formato WAV, ofrece buena calidad de sonido, se puede reproducir en la mayoría de los navegadores y no requiere plug-in. También se pueden grabar archivos AIFF desde un CD, una cinta, a través de un micrófono, etc. Sin embargo, el gran tamaño de archivo limita considerablemente la duración de los clips de sonido que se pueden utilizar en las páginas Web.

.mp3 (Audio del Grupo de Expertos en Imágenes en Movimiento, Motion Picture Experts Group Audio o MPEG-Audio Nivel-3) Un formato comprimido que reduce considerablemente el tamaño de los archivos de sonido. La calidad de sonido es excelente: si se graba y comprime correctamente un archivo MP3, su calidad es equiparable a la de un CD. La tecnología MP3 permite reproducir el archivo en flujo de modo que el visitante no tenga que esperar a que se descargue todo el archivo para escucharlo. Sin embargo, el tamaño del archivo es superior al de un archivo Real Audio, por lo que una canción entera puede tardar bastante en descargarse en una conexión de módem de acceso telefónico (línea telefónica) típica. Para reproducir archivos MP3, los visitantes deberán descargar e instalar una aplicación auxiliar o un plug-in como QuickTime, Windows Media Player o RealPlayer.

.ra, .ram, .rpm o Real Audio Este formato tiene un alto grado de compresión con tamaños de archivo más pequeños que MP3. Descarga archivos de canciones completas en un período de tiempo razonable. Dado que los archivos se pueden reproducir en flujo desde un servidor Web normal, los visitantes pueden comenzar a escuchar el sonido antes de que el archivo se haya descargado por completo. Los visitantes deberán descargar e instalar la aplicación auxiliar o plug-in RealPlayer para reproducir estos archivos.

.qt, .qtm, .mov o QuickTime Es un formato de audio y de vídeo desarrollado por Apple Computer. QuickTime está incluido con los sistemas operativos Apple Macintosh, y lo utilizan la mayoría de las aplicaciones de Macintosh que emplean audio, vídeo o animación. Los PC también pueden reproducir archivos en formato QuickTime, pero requieren un controlador de QuickTime especial. QuickTime admite la mayoría de los formatos de codificación, como Cinepak, JPEG y MPEG.

Nota: Además de los formatos más comunes enumerados anteriormente, existen muchos otros formatos de archivo de audio y vídeo que pueden utilizarse en la Web. Si encuentra un formato de archivo multimedia que no conoce, localice al creador del formato para obtener información sobre cuál es la mejor manera de utilizarlo e implementarlo.

Volver al principio

Establecimiento de un vínculo con un archivo de audio

El establecimiento de vínculos con archivos de audio es una forma sencilla y eficaz de añadir sonido a una página Web. Este método de incorporar archivos de sonido permite a los visitantes decidir si quieren escuchar el archivo o no y poner el archivo a disposición de un mayor número de usuarios.

1. Seleccione el texto o la imagen que desea usar como vínculo con el archivo de audio.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta junto al cuadro de texto Vínculo para acceder al archivo de audio o escriba la ruta y el nombre del archivo en el cuadro de texto Vínculo.

Volver al principio

Incrustación de un archivo de sonido

Al incrustar audio se incorpora el sonido directamente en la página, pero el sonido sólo se reproduce si los visitantes del sitio disponen del plug-in adecuado para el archivo de sonido elegido. Puede incrustar archivos si desea utilizar música de fondo o si quiere controlar el volumen, el aspecto del reproductor en la página o los fragmentos de inicio y final del archivo de sonido.

Al incorporar archivos de sonido en páginas Web, medite detenidamente cuál será su uso en el sitio Web y cómo utilizarán los visitantes del sitio estos recursos multimedia. Proporcione siempre un control para desactivar o activar la reproducción de sonido, por si los visitantes no desean escuchar el contenido de audio.

1. En la vista Diseño, sitúe el punto de inserción en el lugar en el que desea colocar el archivo y luego siga uno de estos procedimientos:
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Media y seleccione el icono Plug-in del menú desplegable.
   - Seleccione Insertar > Media > Plug-in.
2. Localice el archivo de audio y haga clic en Aceptar.
3. Especifique el ancho y el alto introduciendo los valores en los cuadros de texto correspondientes del inspector de propiedades o cambiando el tamaño del marcador de posición del plug-in en la ventana de documento.

   Estos valores determinan con qué tamaño se muestran los controles de audio en el navegador.

Más temas de ayuda

Insertar audio HTML5

Dreamweaver permite insertar y previsualizar audio HTML5 en las páginas web. El elemento de audio HTML5 ofrece un medio estándar para incorporar contenido de audio en páginas web.

Para obtener más información acerca del elemento de audio de HTML, consulte el artículo sobre audio HTML5 en W3schools.com.

Ir al principio

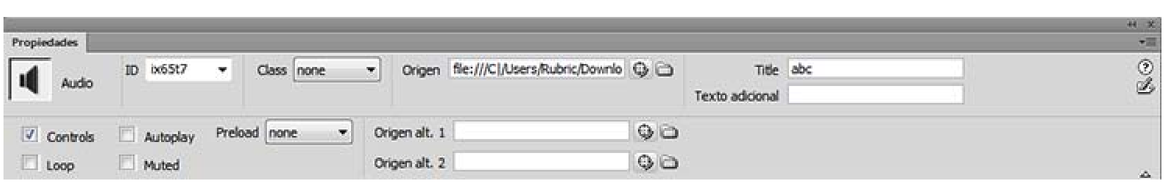
Insertar audio HTML5

1. Asegúrese de que el cursor se encuentra en la ubicación en la que desea insertar el audio.
2. Seleccione Insertar > Medios > Audio HTML5. El archivo de audio se inserta en la ubicación especificada.
3. En el panel Propiedades, introduzca la siguiente información:
    - Origen / Origen alt. 1 / Origen alt. 2: En Origen, introduzca la ubicación del archivo de audio. Como alternativa, haga clic en el icono de carpeta para seleccionar un archivo de audio de su equipo. La compatibilidad con formatos de audio varía en función del navegador. Si el formato de audio de Origen no es compatible, se utiliza el formato especificado en Origen alt. 1 u Origen alt. 2. El navegador selecciona el primer formato reconocido para mostrar el audio.

    Para añadir vídeos rápidamente a los tres campos, utilice selección múltiple. Al elegir tres formatos de vídeo para el mismo vídeo de una carpeta, se usa como Origen el primer formato de la lista. Los siguientes formatos de la lista se usan para rellenar automáticamente Origen alt. 1 y Origen alt. 2.

Navegador	MP3	Wav	Ogg
Internet Explorer 9	SÍ	NO	NO
Firefox 4.0	NO	SÍ	SÍ
Google Chrome 6	SÍ	SÍ	SÍ
Apple Safari 5	SÍ	SÍ	NO
Opera 10.6	NO	SÍ	SÍ

- Título: Introduzca un título para el archivo de audio.
- Texto adicional: Introduzca el texto que se mostrará en los navegadores que no sean compatibles con HTML5.
- Controls (Controles): Seleccione esta opción si desea mostrar en la página HTML controles de audio como Reproducir, Pausa y Silencio.
- Autoplay (Reproducción automática): Seleccione esta opción si desea que el audio empiece a reproducirse en cuanto se cargue en la página web.
- Loop Audio (Audio en bucle): Seleccione esta opción si desea que el audio se reproduzca continuamente hasta que el usuario deje de reproducirlo.
- Mute (Silenciar): Seleccione esta opción si desea silenciar el audio después de la descarga.
- Preload (Precargar): La selección de Auto carga todo el archivo de audio al descargarse la página. La selección de Metadata (Metadatos) solo descarga los metadatos después de que haya terminado la descarga de la página.



Panel Propiedades para audio HTML5

Ir al principio

Previsualizar el audio en el navegador

1. Guarde la página web.
2. Seleccione Archivo > Vista previa en el navegador. Seleccione el navegador en el que desea obtener una vista previa del audio.

Automatización de tareas

Volver al principio

Automatización de tareas

El panel Historial graba los pasos que realiza al llevar a cabo una tarea. Automatice una tarea que realice con frecuencia reproduciendo de nuevo dichos pasos del panel Historial o creando un nuevo comando que lleve a cabo los pasos automáticamente.

Algunos movimientos del ratón, como seleccionar haciendo clic en la ventana de documento, no se pueden reproducir ni guardar. Al realizar un movimiento de ese tipo, aparece una línea negra en el panel Historial (dicha línea no es visible hasta que se realiza otra acción). Para evitar esto, utilice las teclas de flecha en lugar del ratón para mover el punto de inserción dentro de la ventana de documento.

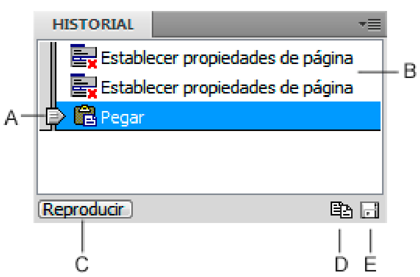
Hay otros pasos que tampoco pueden repetirse, como arrastrar un elemento a otro lugar de la página. Al dar un paso de ese tipo, aparece un icono con una pequeña X roja en el panel Historial.

Los comandos guardados se conservan de manera permanente (a no ser que los elimine), mientras que los comandos grabados se eliminan al salir de Adobe® Dreamweaver® y las secuencias copiadas de los pasos se eliminan al copiar otro objeto.

Volver al principio

Utilización del panel Historial

El panel Historial (Ventana > Historial) muestra una lista de todos los pasos realizados en el documento activo desde que éste se creó o se abrió (pero no los pasos dados en otros marcos, en otras ventanas de documento o en el panel Sitio). Utilice el panel Historial para deshacer varios pasos a la vez y para automatizar tareas.



A. Control deslizante **B.** Pasos **C.** Botón Reproducir **D.** Botón Copiar pasos **E.** Botón Guardar como comando

El control deslizante, o el pulgar, del panel Historial señala inicialmente el último paso realizado.

Nota: No se puede modificar el orden de los pasos en el panel Historial. El panel Historial no es un conjunto arbitrario de comandos, sino una forma de ver los pasos en el orden en que se han dado.

Anulación del último paso

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Edición > Deshacer.
- Arrastre el control deslizante del panel Historial hasta el paso superior en la lista.

  Nota: Para desplazarse automáticamente a un determinado paso, deberá hacer clic a la izquierda del paso; si hace clic en el paso mismo, se seleccionará el paso. Seleccionar un paso no es lo mismo que volver a ese paso en el historial de deshacer.

Anulación de varios pasos a la vez

❖ Arrastre el control deslizante para que señale a cualquiera de los pasos o haga clic a la izquierda de un paso a lo largo del recorrido del control deslizante.

El control deslizante se desplazará automáticamente a dicho paso y los pasos se desharán conforme se desplace.

Nota: Como ocurre al deshacer un solo paso, si deshace una serie de pasos y, a continuación, realiza una nueva operación en el documento, no podrá rehacer los pasos deshechos, pues habrán desaparecido del panel Historial.

Definición del número de pasos que el panel Historial mantiene y muestra

El número de pasos predeterminado suele ser válido para la mayoría de las necesidades de los usuarios. Cuanto mayor sea el número, más memoria necesitará el panel Historial, lo que puede afectar al rendimiento y hacer que el equipo pierda velocidad de forma significativa.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione General en la lista Categoría de la izquierda.
3. Introduzca un número para Número máximo de pasos de historial.

   Cuando el panel Historial alcanza el número máximo de pasos, los pasos más antiguos se borran.

Borre la lista de historial para el documento actual:

❖ En el menú contextual del panel Historial, seleccione Borrar historial.

Este comando también borra toda la información de deshacer del documento actual. Después de elegir Borrar historial, no podrá deshacer los pasos borrados. Borrar historial no deshace los pasos realizados, sino que simplemente quita el registro de esos pasos de la memoria.

Volver al principio

Repetición de pasos

Utilice el panel Historial para repetir el último paso que ha realizado, repetir una serie de pasos consecutivos o repetir una serie de pasos no consecutivos. Reproduzca de nuevo los pasos directamente desde el panel Historial.

Repita un paso

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Edición > Rehacer.
- En el panel Historial, seleccione el paso y haga clic en el botón Reproducir. El paso se reproducirá y aparecerá una copia suya en el panel Historial.

Repetición de una serie de pasos

1. Seleccione los pasos del panel Historial:
   - Para seleccionar pasos adyacentes, arrastre de un paso a otro (no arrastre el control deslizante, sino tan sólo de la etiqueta de texto de un paso hasta la etiqueta de texto de otro paso) o seleccione el primer paso y luego presione Mayús mientras hace clic en el último paso.
   - Para seleccionar pasos no adyacentes, seleccione un paso y, a continuación, haga clic en otros pasos mientras presiona la tecla Control (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) para seleccionarlos o anular su selección.

     Los pasos reproducidos son los pasos seleccionados (resaltados) y no necesariamente el paso al que señala el control deslizante.

     Nota: Aunque puede seleccionar una serie de pasos que incluyan una línea negra que indica un paso que no puede grabarse, dicho paso se omite al reproducir de nuevo los pasos.
2. Haga clic en Reproducir.

   Los pasos se reproducirán en orden y aparecerá un nuevo paso, Reproducir pasos, en el panel Historial.

Establecimiento o ampliación de una selección

❖ Mantenga presionada la tecla Mayús mientras presiona una tecla de flecha.

Si aparece una línea negra que indica un movimiento del ratón mientras está realizando una tarea y desea repetirla más tarde, puede deshacer este paso e intentarlo de otra forma, quizá mediante la utilización de las teclas de flecha.

Volver al principio

Aplicación de pasos del panel Historial a los objetos

Puede aplicar una serie de pasos del panel Historial a cualquier objeto de la ventana de documento.

Si selecciona varios objetos y, a continuación, les aplica pasos desde el panel Historial, los objetos se considerarán como una única selección a la que Dreamweaver intentará aplicar los pasos de forma combinada; no obstante, sólo puede aplicar un conjunto de pasos a un único objeto cada vez.

Para aplicar los pasos a cada objeto de un conjunto de objetos, compruebe que el último paso de la serie selecciona el siguiente objeto del conjunto. El segundo procedimiento demuestra este principio en un escenario concreto: establecer el espaciado vertical y horizontal de una serie de imágenes.

Aplicación de pasos a otro objeto

1. Seleccione el objeto.
2. Seleccione los pasos pertinentes en el panel Historial y, a continuación, haga clic en Reproducir.

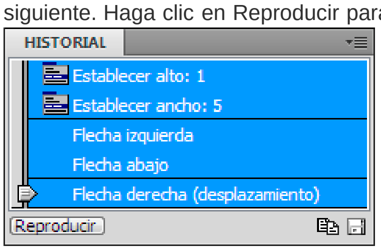
Aplicación de pasos a varios objetos

1. Comience con un documento en el que cada línea contenga una pequeña imagen (por ejemplo, una viñeta gráfica o un icono) seguida de texto.

   El objetivo es separar las imágenes del texto y de otras imágenes situadas por encima y por debajo de ellas.

2. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), si aún no está abierto.
3. Seleccione la primera imagen.
4. En el inspector de propiedades, introduzca números en los cuadros Espacio V y Espacio H para definir el espaciado de la imagen.
5. Haga clic de nuevo en la imagen para activar la ventana de documento sin tener que mover el punto de inserción.
6. Presione la tecla Flecha izquierda para mover el punto de inserción a la izquierda de la imagen.
7. Presione la tecla Flecha abajo para mover el punto de inserción una línea hacia abajo, dejándolo justo a la izquierda de la segunda imagen de la serie.
8. Presione Mayús+Flecha derecha para seleccionar la segunda imagen.
   Nota: No seleccione la imagen haciendo clic en ella. De lo contrario, no podrá reproducir todos los pasos.
9. Seleccione en el panel Historial los pasos correspondientes al cambio de espaciado de la imagen y la selección de la imagen siguiente. Haga clic en Reproducir para reproducir esos pasos.

   El espaciado de la imagen actual cambiará y se seleccionará la imagen siguiente.

10. Siga haciendo clic en Reproducir hasta que haya establecido correctamente el espaciado de todas las imágenes.

Volver al principio

Copia y pegado de pasos entre documentos

Todos los documentos abiertos tienen su propio historial de pasos. Puede copiar los pasos de un documento y pegarlos en otro.

Al cerrar un documento se borra su historial. Si sabe que posteriormente va a utilizar pasos de un documento, copie o guarde los pasos antes de cerrar el documento.

1. En el documento que contiene los pasos que desea reutilizar, seleccione los pasos en el panel Historial.
2. Haga clic en Copiar pasos en el panel Historial .
   Nota: El botón Copiar pasos del panel Historial es diferente al comando Copiar del menú Edición. No puede utilizar Edición > Copiar para copiar pasos, aunque utilice Edición > Pegar para pegarlos.

   Hay que tener cuidado al copiar pasos que incluyan los comandos Copiar o Pegar:

   - No utilice Copiar pasos si uno de los pasos es un comando Copiar, ya que es posible que no pueda pegar dichos pasos de la manera deseada.
   - Si entre los pasos figura un comando Pegar, no podrá pegar dichos pasos a no ser que los pasos también incluyan un comando Copiar antes del comando Pegar.

3. Abra el otro documento.
4. Coloque el punto de inserción donde desee o seleccione un objeto para aplicarle los pasos.
5. Seleccione Edición > Pegar.

   Los pasos se reproducirán a medida que se peguen en el panel Historial del documento. El panel Historial los muestra como un solo paso, denominado Pegar pasos.

   Si ha pegado pasos en un editor de texto o en la vista Código o el inspector de código, aparecerán como código JavaScript. Esta opción puede resultar útil para aprender a escribir scripts.

Volver al principio

Creación y utilización de comandos de pasos del historial

Guarde un conjunto de pasos de historial como un comando con nombre y podrá acceder a él desde el menú Comandos. Cree y guarde un comando si es posible que vaya a utilizar un conjunto determinado de pasos en el futuro, especialmente la próxima vez que inicie Dreamweaver.

Creación de un comando

1. Seleccione un paso o un conjunto de pasos en el panel Historial.
2. Haga clic en el botón Guardar como comando o seleccione Guardar como comando en el menú contextual del panel Historial.
3. Introduzca un nombre para el comando y haga clic en Aceptar.

   El comando aparecerá en el menú Comandos.

   Nota: El comando se guardará como archivo JavaScript (o, en ocasiones, como un archivo HTML) en la carpeta Dreamweaver/Configuration/Commands. Si utiliza Dreamweaver en un sistema operativo multiusuario, el archivo se guardará en la carpeta Commands específica del usuario.

Utilización de un comando guardado

1. Seleccione un objeto al que aplicar el comando o coloque el punto de inserción donde desee aplicar el comando.
2. Seleccione el comando en el menú Comandos.

Edición del nombre de un comando

1. Seleccione Comandos > Editar lista de comandos.
2. Seleccione un comando para cambiar su nombre, introduzca un nombre nuevo y luego haga clic en Cerrar.

Eliminación de un nombre del menú Comandos

1. Seleccione Comandos > Editar lista de comandos.
2. Seleccione un comando.
3. Haga clic en Eliminar y, seguidamente, en Cerrar.

Volver al principio

Grabación y almacenamiento de comandos

Grabe un comando temporal para utilizarlo a corto plazo o grabe y guarde un comando para utilizarlo posteriormente. Dreamweaver sólo conserva un comando grabado cada vez; en cuanto comience a grabar otro, se perderá el antiguo, a no ser que lo guarde antes de grabar el nuevo comando.

Grabación temporal de una serie de pasos

1. Seleccione Comandos> Iniciar grabación o presione Control+Mayús+X (Windows) o Comando+Mayús+X (Macintosh).

   El puntero cambiará para indicar que se está grabando un comando.

2. Cuando termine de grabar, seleccione Comandos> Detener grabación o presione Control+Mayús+X (Windows) o Comando+Mayús+X (Macintosh).

Reproducción de un comando grabado

❖ Seleccione Comandos > Reproducir comando grabado.

Almacenamiento de un comando grabado

1. Seleccione Comandos > Reproducir comando grabado.
2. Seleccione el paso Ejecutar comando que aparece en la lista de pasos del panel Historial y haga clic en el botón Guardar como comando.
3. Introduzca un nombre para el comando y haga clic en Aceptar.

El comando aparecerá en el menú Comandos.

Más temas de ayuda

Activos y bibliotecas

Volver al principio

Activos

Puede utilizar Adobe® Dreamweaver® para realizar un seguimiento y obtener vistas previas de activos almacenados en el sitio, como imágenes, películas, colores, scripts y vínculos. Además, puede arrastrar un activo para insertarlo directamente en una página del documento actual.

Los activos pueden obtenerse de distintas fuentes. Por ejemplo, puede crear activos en una aplicación como Adobe® Fireworks® o Adobe® Flash®, se los puede proporcionar un compañero, los puede copiar de un CD de ilustraciones o copiarlos de un sitio Web de gráficos.

Dreamweaver también proporciona acceso a dos tipos de activos especiales: las bibliotecas y las plantillas. Ambos son activos vinculados: al editar un elemento de biblioteca o una plantilla, Dreamweaver actualiza todos los documentos que lo utilizan. Los elementos de biblioteca suelen representar pequeños activos de diseño, como el logotipo o el copyright de un sitio. Para controlar áreas de diseño de mayor tamaño, utilice una plantilla.

Volver al principio

Elementos de biblioteca

Una biblioteca es un archivo especial de Dreamweaver que contiene un conjunto de activos individuales o copias de activos que puede colocar en las páginas Web. Los activos de una biblioteca se denominan elementos de biblioteca. Entre los elementos que puede almacenar en una biblioteca se encuentran imágenes, tablas, sonidos y archivos creados con Adobe Flash. Puede actualizar automáticamente todas las páginas que utilizan un elemento de biblioteca cada vez que modifique el elemento.

Por ejemplo, supongamos que está creando un sitio de gran tamaño para una empresa que desea que aparezca un eslogan en todas las páginas. Puede crear un elemento de biblioteca que contenga el eslogan y utilizar dicho elemento de biblioteca en todas las páginas. Si el eslogan cambia, puede cambiar el elemento de biblioteca y actualizar automáticamente todas las páginas que lo utilizan.

Dreamweaver almacena los elementos de biblioteca en una carpeta llamada Library dentro de la carpeta raíz local del sitio en cuestión. Cada sitio dispone de una biblioteca propia.

Puede crear un elemento de biblioteca a partir de cualquier elemento de la sección body de un documento, incluyendo texto, tablas, formularios, applets de Java, plug-ins, elementos ActiveX, barras de navegación e imágenes.

En el caso de elementos vinculados como imágenes, la biblioteca solamente almacena una referencia al elemento. El archivo original debe permanecer en la ubicación especificada para que el elemento de biblioteca funcione correctamente.

Pero puede que aun así resulte útil almacenar una imagen en un elemento de biblioteca Por ejemplo, puede almacenar una etiqueta img completa en un elemento de biblioteca, lo que le permitiría cambiar fácilmente el texto alt de la imagen o incluso su atributo src en todo el sitio. (No utilice esta técnica para cambiar los atributos width y height de la imagen, a no ser que utilice además un editor de imágenes para cambiar el tamaño real de la imagen.)

Nota: Si el elemento de biblioteca contiene vínculos, es posible que éstos no funcionen en el sitio nuevo. Además, las imágenes de un elemento de biblioteca no se copian en el sitio nuevo.

Cuando se utiliza un elemento de biblioteca, Dreamweaver inserta en la página Web un vínculo con éste en lugar del elemento de biblioteca propiamente dicho. Es decir, Dreamweaver inserta una copia del código fuente HTML para dicho elemento en el documento y añade un comentario HTML que contiene una referencia al elemento externo original. Esta referencia externa es la que hace posible la actualización automática.

Cuando se crea un elemento de biblioteca con un comportamiento de Dreamweaver adjunto, Dreamweaver copia el elemento y su manejador de eventos (el atributo que especifica el evento que desencadena la acción, como, por ejemplo, onClick, onLoad o onMouseOver, y la acción que se debe llamar cuando se produce el evento) en el archivo de elemento de biblioteca. Dreamweaver no copia en el elemento de biblioteca las funciones JavaScript asociadas. Cuando se inserta un elemento de biblioteca en un documento, Dreamweaver inserta automáticamente las funciones JavaScript correspondientes en la sección head de ese documento (si no se encontraban allí).

Nota: Si crea código JavaScript manualmente (es decir, si lo crea sin usar los comportamientos de Dreamweaver), puede incluirlo en un elemento de biblioteca utilizando el comportamiento Llamar JavaScript para ejecutar el código. Si no utiliza un comportamiento de Dreamweaver para ejecutar el código, el código no se conserva como parte del elemento de biblioteca.

Se deben tener en cuenta requisitos especiales al editar los comportamientos de los elementos de biblioteca. Los elementos de biblioteca no pueden contener hojas de estilos, ya que el código de dichos elementos forma parte de la sección head.

Más temas de ayuda

Trabajo con elementos de biblioteca

Volver al principio

Creación de un elemento de biblioteca

Los elementos de biblioteca son aquellos que usted desea poder reutilizar o actualizar con frecuencia en todo el sitio Web.

Creación de un elemento de biblioteca basado en una selección

1. En la ventana de documento, seleccione una parte de un documento que vaya a guardar como elemento de biblioteca.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Arrastre la selección a la categoría Biblioteca .
   - Haga clic en el botón Nuevo elemento de biblioteca , situado en la parte inferior de la categoría Biblioteca.
   - Elija Modificar > Biblioteca > Añadir objeto a Biblioteca.
3. Escriba un nombre para el nuevo elemento de biblioteca y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

   Dreamweaver guarda cada elemento de biblioteca como archivo independiente (con la extensión de archivo .lbi) en la carpeta Library de la carpeta raíz local del sitio.

Creación de un elemento de biblioteca vacío

1. Compruebe que no hay nada seleccionado en la ventana de documento.

   Si hay algo seleccionado, se colocará en el nuevo elemento de biblioteca.
2. En el panel Activos, seleccione la categoría Biblioteca .
3. Haga clic en el botón Nuevo elemento de biblioteca , situado en la parte inferior del panel.
4. Con el elemento aún seleccionado, escríbale un nombre y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Volver al principio

Inserción de un elemento de biblioteca en un documento

Cuando añada un elemento de biblioteca a una página, se insertará el contenido en el documento junto con una referencia al elemento de biblioteca.

1. Sitúe el punto de inserción en la ventana de documento.
2. En el panel Activos, seleccione la categoría Biblioteca .
3. Siga uno de estos procedimientos:
   - Arrastre un elemento de biblioteca del panel Activos y suéltelo en la ventana del documento.

     Para insertar el contenido de un elemento de biblioteca sin incluir una referencia al elemento en el documento, presione Control (Windows) u Opción (Macintosh) mientras arrastra el elemento fuera del panel Activos. Si inserta un elemento de esta forma, puede editarlo en el documento, pero el documento no se actualizará cuando usted actualice las páginas que utilizan ese elemento de biblioteca.
   - Seleccione un elemento de biblioteca y haga clic en Insertar.

Volver al principio

Edición de elementos de biblioteca y actualización de documentos

Al editar un elemento de biblioteca, se pueden actualizar todos los documentos que lo utilizan. Aunque decida no actualizarlos, los documentos

siguen asociados al elemento de biblioteca y, por tanto, podrá actualizarlos más adelante.

Puede cambiar el nombre de los elementos para desvincularlos de documentos o plantillas, eliminar elementos de la biblioteca del sitio y volver a crear un elemento de biblioteca perdido.

Nota: El panel Estilos CSS no se encuentra disponible al editar elementos de biblioteca, ya que estos elementos sólo pueden contener elementos body y código de las hojas de estilos en cascada (CSS) se inserta en la sección head de un documento. El cuadro de diálogo Propiedades de página tampoco se encuentra disponible, pues un elemento de biblioteca no puede incluir una etiqueta body ni sus atributos.

Edición de un elemento de biblioteca

1. En el panel Activos, seleccione la categoría Biblioteca .
2. Seleccione un elemento de biblioteca.
3. Haga clic en el botón Editar o haga doble clic en el elemento de biblioteca.

   Dreamweaver abrirá una nueva ventana similar la ventana de documento para que edite el elemento de biblioteca. El fondo gris indica que está editando un elemento de biblioteca y no un documento.

4. Realice los cambios y luego guárdelos.
5. Indique si deben actualizarse los documentos en el sitio local que utiliza el elemento de biblioteca. Seleccione Actualizar para actualizar de inmediato. Si selecciona No actualizar, los documentos no se actualizarán hasta que utilice Modificar > Biblioteca > Actualizar página actual o Actualizar páginas.

Actualización del documento actual para que utilice la versión actual de todos los elementos de biblioteca

❖ Elija Modificar > Biblioteca > Actualizar página actual.

Actualización del sitio completo o de todos los documentos que usen un elemento de biblioteca concreto

1. Elija Modificar > Biblioteca > Actualizar páginas.
2. En el menú emergente Buscar en, especifique qué debe actualizarse:

   - Para actualizar todas las páginas del sitio seleccionado, utilice la versión actual de todos los elementos de biblioteca, seleccione Todo el sitio y, a continuación, seleccione el nombre del sitio en el menú emergente adyacente.
   - Para actualizar todas las páginas del sitio actual que utilizan el elemento de biblioteca, seleccione Archivos que usan y, a continuación, seleccione el nombre de un elemento de biblioteca en el menú emergente adyacente.

3. Asegúrese de que Elementos de biblioteca está seleccionado en la opción Actualizar.
   Para actualizar plantillas al mismo tiempo, seleccione también la opción Plantillas.
4. Haga clic en Iniciar.

   Dreamweaver actualizará los archivos como se ha indicado. Si selecciona la opción Mostrar registro, Dreamweaver generará un informe en el que se muestra si los archivos se han actualizado correctamente, entre otra información.

Cambio del nombre de un elemento de biblioteca

1. En el panel Activos, seleccione la categoría Biblioteca .
2. Seleccione el elemento de biblioteca, haga una pausa y vuelva a hacer clic. (No haga doble clic, ya que se abriría el elemento para su edición.)
3. Escriba un nuevo nombre.
4. Haga clic en cualquier lugar o presione la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).
5. Especifique si deben actualizarse los documentos que utilizan el elemento eligiendo Actualizar o No actualizar.

Eliminación de un elemento de una biblioteca

Al eliminar un elemento de biblioteca, Dreamweaver lo elimina de la biblioteca, pero no cambia el contenido de los documentos que lo utilizan.

1. En el panel Activos, seleccione la categoría Biblioteca .
2. Seleccione el elemento de biblioteca.
3. Haga clic en el botón Eliminar o presione la tecla Supr y confirme que desea eliminar el elemento.
   Importante: Cuando se elimina un elemento de biblioteca, no se puede emplear el comando Deshacer para recuperarlo. No obstante, podrá volver a crearlo.

Recreación de un elemento de biblioteca que falta o se ha eliminado

1. Seleccione una instancia del elemento en uno de los documentos.
2. Haga clic en el botón Volver a crear del inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

Volver al principio

Personalización del resaltado de elementos de biblioteca

Puede personalizar el color de resaltado de los elementos de biblioteca y mostrar u ocultar el resaltado configurando las preferencias de Resaltando.

Cambio del color de resaltado de los elementos de biblioteca

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione la categoría Resaltando de la lista de la izquierda del cuadro de diálogo Preferencias.
3. Haga clic en el cuadro de color de Elementos de biblioteca y seleccione un color de resaltado con el selector de color (o introduzca el valor hexadecimal correspondiente al color en el cuadro de texto).
4. Seleccione Mostrar para ver el color de resaltado en la ventana de documento.
5. Haga clic en Aceptar.

Para mostrar u ocultar resaltados en la ventana de documento

❖ Para mostrar el resaltado, seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles. Para ocultar el resaltado, anule la selección de Elementos invisibles.

Volver al principio

Edición de las propiedades de un elemento de biblioteca

El inspector de propiedades se puede utilizar para abrir un elemento de biblioteca con el objeto de editarlo, separar un elemento de biblioteca determinado de su archivo fuente o sobrescribir un elemento con el elemento de biblioteca actualmente seleccionado.

1. Seleccione un elemento de biblioteca en un documento.
2. Seleccione una de estas opciones en el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades):
   Origen Muestra el nombre y la ubicación del archivo de origen del elemento de biblioteca. Esta información no se puede editar.

   Abrir Abre el archivo de origen del elemento de biblioteca para su edición. Esta acción equivale a seleccionar el elemento en el panel Activos y hacer clic en el botón Editar.

   Separar del original Rompe el vínculo existente entre el elemento de biblioteca seleccionado y su archivo de origen. Puede editar el elemento separado en el documento, pero deja de ser un elemento de biblioteca y no se actualiza cuando se modifica el original.

   Volver a crear Sobrescribe el elemento de biblioteca original con la selección actual. Use esta opción para volver a crear elementos de biblioteca si falta un elemento de biblioteca original o se ha eliminado por error.

Volver al principio

Conversión de elementos de biblioteca en editables en un documento

Si ha añadido un elemento de biblioteca al documento y desea editar el elemento concretamente para dicha página, deberá romper el vínculo existente entre el elemento del documento y la biblioteca. Una vez convertida una instancia del elemento de biblioteca en editable, dicha instancia no se actualiza cuando se modifica el elemento de biblioteca.

1. Seleccione un elemento de biblioteca en el documento actual.
2. Haga clic en Separar del original en el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

Volver al principio

Edición de un comportamiento en un elemento de biblioteca

Para editar un comportamiento en un elemento de biblioteca, el elemento debe insertarse previamente en un documento, y luego convertir el elemento en editable en ese documento. Una vez realizados los cambios, se puede volver a crear el elemento de biblioteca, sustituyendo el elemento de la biblioteca con el elemento editado desde el documento.

1. Abra un documento que contenga el elemento de biblioteca.

   Anote el nombre del elemento de biblioteca, así como las etiquetas exactas que contiene. Más adelante necesitará esta información.

2. Seleccione el elemento de biblioteca y haga clic en Separar del original en el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).
3. Seleccione el elemento que tiene el comportamiento adjunto.
4. En el panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos), haga doble clic en la acción que desea cambiar.
5. En el cuadro de diálogo que aparece, realice los cambios y haga clic en Aceptar.
6. En el panel Activos, seleccione la categoría Biblioteca 🕮.
7. Anote el nombre exacto y el uso de mayúsculas y minúsculas en el elemento de biblioteca original; selecciónelo y haga clic en el botón Eliminar.
8. En la ventana de documento, seleccione todos los elementos que representan al elemento de biblioteca.

Tenga cuidado de seleccionar exactamente los mismos elementos que había en el elemento de biblioteca original.

9. En el panel Activos, haga clic en el botón Nuevo elemento de biblioteca y asigne al nuevo elemento el nombre que tenía el elemento que ha eliminado, con la misma ortografía y el mismo uso de mayúsculas y minúsculas.
10. Para actualizar el elemento de biblioteca en los demás documentos del sitio, elija Modificar > Biblioteca > Actualizar páginas.
11. En el menú emergente Buscar en, seleccione Arch. que usan.
12. En el menú emergente que aparece al lado, elija el nombre del elemento de biblioteca que acaba de crear.
13. En la opción Actualizar, compruebe que está seleccionado Elementos de biblioteca y luego haga clic en Iniciar.
14. Cuando finalice la actualización, haga clic en Cerrar.

Más temas de ayuda

Establecimiento de vínculos y navegación

Acerca del establecimiento de vínculos y la navegación

Volver al principio

Acerca de los vínculos

Una vez que haya creado páginas HTML y haya configurado un sitio de Dreamweaver para almacenar los documentos, deberá establecer conexiones entre sus documentos y otros documentos.

Dreamweaver ofrece varios métodos para crear vínculos con documentos, imágenes, archivos multimedia o software transferible. Puede establecer vínculos con cualquier texto o imagen de cualquier lugar del documento, incluidos el texto y las imágenes situados en un encabezado, lista, tabla, elemento con posición absoluta (elemento PA) o marco.

Los vínculos se pueden crear y administrar de varias formas distintas. Algunos diseñadores de sitios Web prefieren crear vínculos con páginas o archivos que todavía no existen cuando están trabajando, mientras que otros prefieren crear primero todos los archivos y las páginas y añadir los vínculos más tarde. Otra forma de administrar vínculos consiste en crear páginas marcadoras de posición en las que añadir y comprobar los vínculos antes de completar todas las páginas del sitio.

Volver al principio

Rutas absolutas, relativas a documentos y relativas a la raíz del sitio

A la hora de crear vínculos resulta fundamental conocer la ruta de archivo entre el documento desde el que establece el vínculo y el documento o activo con el que lo establece.

Cada página Web tiene una dirección exclusiva, denominada URL (Localizador Uniforme de Recursos, Uniform Resource Locator). Sin embargo, cuando se crea un vínculo local (un vínculo de un documento con otro documento del mismo sitio), no suele ser necesario especificar el URL completo del documento de destino. En este caso se especifica una ruta relativa desde el documento actual o desde la carpeta raíz del sitio.

Existen tres tipos de rutas de vínculos:

- Rutas absolutas (como http://www.adobe.com/support/dreamweaver/contents.html).
- Rutas relativas al documento (como dreamweaver/contents.html).
- Rutas relativas a la raíz del sitio (como /support/dreamweaver/contents.html).

  Con Dreamweaver puede seleccionar fácilmente el tipo de ruta de documento que desee crear para los vínculos.

  Nota: Utilice el tipo de vínculo que prefiera y le resulte más cómodo, ya sea relativo a la raíz del sitio o al documento. En lugar de escribir las rutas, conviene acceder a los vínculos a través del botón Examinar, método que asegura la correcta introducción de la ruta.

Rutas absolutas

Las rutas absolutas proporcionan el URL completo del documento vinculado, incluido el protocolo que se debe usar (generalmente, http:// para páginas Web), por ejemplo, http://www.adobe.com/support/dreamweaver/contents.html. En el caso de un activo de imagen, el URL completo podría ser http://www.adobe.com/support/dreamweaver/images/image1.jpg.

Para vincular un documento o activo situado en otro servidor, es preciso emplear una ruta absoluta. También puede utilizar rutas absolutas para vínculos locales (con documentos del mismo sitio), pero se desaconseja utilizar este sistema, ya que, si mueve el sitio a otro dominio, se romperán todos los vínculos de las rutas absolutas locales. El uso de rutas relativas para vínculos locales también ofrece una mayor flexibilidad si necesita mover archivos dentro del sitio.

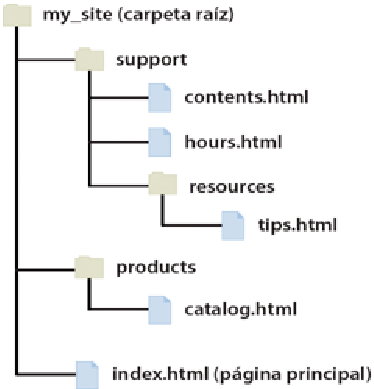
Nota: Al insertar imágenes (no vínculos), puede utilizar una ruta absoluta a una imagen que se encuentra en un servidor remoto (es decir, que no está disponible en la unidad de disco duro local).

Rutas relativas al documento

Las rutas relativas al documento suelen ser las más adecuadas para vínculos locales en la mayoría de los sitios Web. Resultan particularmente útiles cuando el documento actual y el documento o activo con el que se establece el vínculo se encuentran en la misma carpeta y es probable que vayan a permanecer juntos. También puede utilizar una ruta relativa al documento para establecer un vínculo con un documento o activo de otra carpeta, pero especificando la ruta a través de la jerarquía de carpetas desde el documento actual hasta el vinculado.

En una ruta relativa al documento se omite la parte de la ruta absoluta que coincide en el documento actual y el documento o activo vinculado y se indica únicamente la parte de la ruta que difiere.

Por ejemplo, supongamos que tiene un sitio con la siguiente estructura:



- Para establecer un vínculo desde contents.html hasta hours.html (ambos situados en la misma carpeta), utilice la ruta relativa hours.html.
- Para establecer un vínculo desde contents.html a tips.html (en la subcarpeta resources), utilice la ruta relativa resources/tips.html. Con cada barra diagonal (/), bajará un nivel en la jerarquía de carpetas.
- Para establecer un vínculo desde contents.html a index.html (en la carpeta padre, un nivel por encima de contents.html), utilice la ruta relativa ../index.html. Dos puntos y una barra diagonal (../) le permiten subir un nivel en la jerarquía de carpetas.
- Para establecer un vínculo de contents.html a catalog.html (en una subcarpeta distinta de la carpeta padre), utilice la ruta relativa ../products/catalog.html. Aquí, ../ sube a la carpeta padre, mientras que products/ baja a la subcarpeta products.

  No es necesario actualizar las rutas relativas al documento entre archivos que se mueven como un grupo (por ejemplo, al mover una carpeta completa, de forma que todos los archivos de esa carpeta conserven las mismas rutas relativas entre sí). Sin embargo, cuando se mueve un archivo individual que contiene vínculos relativos al documento o un archivo individual que es el destino de un archivo relativo al documento, no necesitará actualizar esos vínculos. (Si mueve o cambia el nombre de los archivos utilizando el panel Archivos, Dreamweaver actualizará automáticamente todos los vínculos relevantes.)

Rutas relativas a la raíz del sitio

Las rutas relativas a la raíz del sitio indican la ruta desde la carpeta raíz del sitio hasta un documento. Puede utilizar estas rutas si trabaja con un sitio Web grande que usa varios servidores o un servidor que alberga varios sitios. Sin embargo, si no está familiarizado con este tipo de ruta, le resultará más cómodo mantener las rutas relativas al documento.

Una ruta relativa a la raíz del sitio comienza por una barra diagonal, que representa la carpeta raíz del sitio. Por ejemplo, /support/tips.html es una ruta relativa a la raíz del sitio de un archivo (tips.html) situado en la subcarpeta de soporte de la carpeta raíz del sitio.

A menudo, una ruta relativa a la raíz del sitio es la mejor forma de especificar vínculos si necesita mover con frecuencia archivos HTML de una carpeta a otra del sitio Web. Al mover un documento que contiene vínculos relativos a la raíz del sitio, no es preciso cambiar los vínculos, ya que éstos son relativos a la raíz del sitio y no al propio documento. Por ejemplo, si los archivos HTML utilizan vínculos relativos a la raíz del sitio para archivos dependientes (como imágenes) y se mueve un archivo HTML, sus vínculos de archivos dependientes seguirán siendo válidos.

Sin embargo, al mover o cambiar el nombre de documentos que son el destino de vínculos relativos a la raíz del sitio, deberá actualizar esos vínculos aunque las rutas de los documentos no hayan cambiado en su relación mutua. Por ejemplo, si mueve una carpeta, deberá actualizar todos los vínculos relativos a la raíz del sitio con archivos de esa carpeta. (Si mueve o cambia el nombre de los archivos utilizando el panel Archivos, Dreamweaver actualizará automáticamente todos los vínculos relevantes.)

Más temas de ayuda

Vinculación

Nota: *la interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Ir al principio

Vinculación de archivos y documentos

Antes de crear un vínculo, deberá saber cómo funcionan las rutas absolutas, las relativas al documento y las relativas a la raíz del sitio. Puede crear varios tipos de vínculos en un documento:

- Un vínculo con otro documento o archivo, como un archivo gráfico, de película, PDF o de sonido.
- Un vínculo de anclaje con nombre, que salta a un emplazamiento específico dentro de un documento.
- Un vínculo de correo electrónico, que crea un mensaje de correo electrónico en blanco con la dirección del destinatario ya rellenada.
- Vínculos nulos y de script, que permiten adjuntar comportamientos a un objeto o crear un vínculo que ejecuta código JavaScript.

Puede utilizar el inspector de propiedades y el icono de señalización de archivos para crear vínculos desde una imagen, un objeto o texto hasta otro documento o archivo.

Dreamweaver crea los vínculos con otras páginas del sitio empleando rutas relativas a documentos. También puede indicar a Dreamweaver que cree nuevos vínculos utilizando rutas relativas a la raíz del sitio.

Nota: *guarde siempre un archivo nuevo antes de crear una ruta relativa al documento, pues esta no es válida sin un punto de partida preciso. Si crea una ruta relativa al documento antes de guardar el archivo, Dreamweaver utilizará temporalmente una ruta absoluta que comenzará por file:// hasta que guarde el archivo. Cuando guarde el archivo, Dreamweaver convertirá la ruta file:// en una ruta relativa.*

Para ver un tutorial sobre la creación de vínculos, consulte www.adobe.com/go/vid0149.

Ir al principio

Cómo adjuntar comportamientos JavaScript a vínculos

Puede adjuntar un comportamiento a cualquier vínculo de un documento. Puede emplear los comportamientos siguientes a la hora de insertar elementos vinculados a los documentos:

Establecer texto de la barra de estado Determina el texto de un mensaje y lo muestra en la barra de estado, que se encuentra en la parte inferior izquierda de la ventana del navegador. Por ejemplo, puede usar este comportamiento para describir el destino de un vínculo en la barra de estado en lugar de mostrar el URL al que está asociado.

Abrir ventana del navegador Abre un URL en una nueva ventana. Se pueden especificar las propiedades de la nueva ventana, incluidos su nombre, tamaño y atributos (si se puede cambiar su tamaño, si tiene barra de menús, etc.).

Menú de salto Edita un menú de salto. Puede cambiar la lista del menú, especificar otro archivo vinculado o cambiar la ubicación del navegador en el que se abre el documento vinculado.

Ir al principio

Establecimiento de vínculos con documentos mediante el inspector de propiedades

Puede utilizar el icono de carpeta o el cuadro Vínculo del inspector de propiedades para crear vínculos desde una imagen, un objeto o texto hasta otro documento o archivo.

1. Seleccione texto o una imagen en la vista de Diseño de la ventana de documento.
2. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) y siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en el icono de carpeta situado a la derecha del cuadro Vínculo para localizar y seleccionar un archivo.

     La ruta del documento vinculado aparecerá en el cuadro URL. Utilice el menú emergente Relativa a del cuadro de diálogo Seleccionar archivo HTML para indicar si la ruta es relativa al documento o a la raíz del sitio y, a continuación, haga clic en Seleccionar. El tipo de ruta que seleccione solo afectará al vínculo actual. (Puede cambiar la configuración predeterminada del cuadro Relativa a para el sitio.)
   - Escriba la ruta y el nombre de archivo del documento en el cuadro Vínculo.

     Para establecer un vínculo con un documento del sitio, introduzca una ruta relativa al documento o relativa a la raíz del sitio. Para establecer un vínculo con un documento externo al sitio, introduzca una ruta absoluta que incluya el protocolo (por ejemplo, http://). Puede utilizar este método para introducir un vínculo para un archivo que aún no se ha creado.
3. En el menú emergente Dest., seleccione una ubicación para abrir el documento:
   - `_blank` carga el documento vinculado en una nueva ventana sin nombre del navegador.
   - `_parent` carga el documento vinculado en el marco padre o en la ventana padre del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el documento vinculado se cargará en la ventana completa del navegador.
   - `_self` carga el documento vinculado en el mismo marco o la misma ventana que el vínculo. Este destino es el predeterminado, por lo que normalmente no es preciso especificarlo.
   - `_top` carga el documento vinculado en la ventana completa del navegador, eliminando de esta forma todos los marcos.

Si va a establecer todos los vínculos de la página con el mismo destino, puede especificar este destino una vez seleccionando Insertar > HTML > Etiquetas Head > Base y seleccionando la información de destino. Para obtener información sobre el establecimiento de marcos, consulte Control del contenido de los marcos con vínculos.

Ir al principio

Establecimiento de vínculos con documentos utilizando el icono de señalización de archivos

1. Seleccione texto o una imagen en la vista de Diseño de la ventana de documento.
2. Cree un vínculo de una de estas dos formas:
   - Arrastre el icono de señalización de archivo (icono de mira telescópica), situado a la derecha del cuadro Vínculo del inspector de propiedades, y señale a un anclaje visible en el documento actual, a un anclaje visible en otro documento abierto, a un elemento que tenga asignado un ID exclusivo o a un documento del panel Archivos.
   - Mantenga pulsada la tecla Mayús y arrastre desde la selección y señale a un anclaje visible en el documento actual, a un anclaje visible en otro documento abierto, a un elemento que tenga asignado un ID exclusivo o a un documento del panel Archivos.

   Nota: *solo puede establecer un vínculo con otro documento abierto si los documentos no están maximizados en la ventana de documento. Para organizar los documentos en mosaico, seleccione Ventana > Cascada o Ventana > Mosaico. Cuando se señala a un documento abierto, este pasa al primer plano de la pantalla mientras se realiza la selección.*

Ir al principio

Adición de un vínculo mediante el comando Hipervínculo

El comando Hipervínculo permite crear un vínculo de texto hasta una imagen, un objeto u otro documento o archivo.

1. Sitúe el punto de inserción en el documento donde desea que aparezca el vínculo.
2. Siga uno de estos procedimientos para mostrar el cuadro de diálogo Insertar hipervínculo:
   - Seleccione Insertar > Hipervínculo.
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el icono Hipervínculo.
3. Introduzca el texto del vínculo y, tras el vínculo, el nombre del archivo de destino del vínculo (o haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar el archivo).
4. En el menú emergente Destino, seleccione la ventana en la que deberá abrirse el archivo o escriba su nombre.

   En la lista emergente figuran los nombres de todos los marcos a los que ha asignado nombres en el documento actual. Si especifica un marco que no existe, la página vinculada se abrirá en una ventana nueva con el nombre que haya especificado. También puede seleccionar estos nombres de destino reservados:

   - `_blank` carga el archivo vinculado en una ventana de navegador nueva y sin nombre.
   - `_parent` carga el archivo vinculado en el conjunto de marcos padre o en la ventana del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el archivo vinculado se cargará en la ventana completa del navegador.
   - `_self` carga el archivo vinculado en el mismo marco o ventana que el vínculo. Este destino es el predeterminado, por lo que normalmente no es preciso especificarlo.

`_top` carga el archivo vinculado en la ventana completa del navegador, quitando así todos los marcos.

5. En el cuadro Índice de fichas, introduzca un número para el orden de fichas.
6. En el cuadro Título, escriba un título de página para el vínculo.
7. En el cuadro Clave de acceso, introduzca un equivalente de teclado (una letra) para seleccionar el vínculo en el navegador.
8. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Configuración de la ruta relativa de vínculos nuevos

de manera predeterminada, Dreamweaver crea vínculos con otras páginas del sitio empleando rutas relativas a documentos. Para utilizar rutas relativas a la raíz del sitio, debe definir en primer lugar una carpeta local en Dreamweaver eligiendo una carpeta raíz local que actúe como equivalente de la raíz del documento en un servidor. Dreamweaver utiliza esta carpeta para determinar las rutas relativas a la raíz del sitio de los archivos.

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. En el cuadro de diálogo Administrar sitios, haga doble clic en el sitio deseado en la lista.
3. En el cuadro de diálogo Configuración del sitio, expanda la Configuración avanzada y seleccione la categoría Datos locales.
4. Establezca la ruta relativa de los vínculos nuevos seleccionando la opción Documento o Raíz del sitio.

   El cambio de esta configuración no convierte la ruta de los vínculos existentes después de hacer clic en Aceptar. La configuración solo afecta a los nuevos vínculos que cree con Dreamweaver.

   Nota: *el contenido vinculado a la ruta relativa a la raíz del sitio no se muestra en la vista previa de los documentos en un navegador local, a menos que especifique un servidor de prueba o que active la opción Vista previa utilizando el archivo temporal en Edición > Preferencias > Vista previa en el navegador. Esto es así porque los navegadores no reconocen la raíz de los sitios. Una forma rápida de obtener una vista previa del contenido vinculado con las rutas relativas a la raíz del sitio consiste en colocar el archivo en el servidor remoto y, a continuación, seleccionar Archivo > Vista previa en el navegador.*

5. Haga clic en Guardar.

   La nueva configuración de ruta afecta solo al sitio actual.

Ir al principio

Establecimiento de vínculos con una parte específica de un documento

Puede utilizar el inspector de propiedades para establecer un vínculo con una determinada sección de un documento creando en primer lugar anclajes con nombre. Los anclajes con nombre permiten establecer marcadores en un documento, que a menudo se colocan en un tema específico o en la parte superior del documento. Posteriormente podrá crear vínculos con esos anclajes con nombre que llevarán rápidamente al visitante a la posición especificada.

Para crear un vínculo con un anclaje con nombre, siga este procedimiento de dos pasos. En primer lugar, cree un anclaje con nombre. A continuación, cree un vínculo con dicho anclaje.

Nota: *no puede colocar un anclaje con nombre en un elemento con posición absoluta (elemento AP).*

Creación de un anclaje con nombre

1. En la vista de Diseño de la ventana de documento, coloque el anclaje en el lugar donde desea insertar el anclaje con nombre.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Insertar > Anclaje con nombre.
   - Pulse Control + Alt + A (Windows) o Comando + Opción + A (Macintosh).
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Anclaje con nombre.
3. En el cuadro Nombre de anclaje, escriba un nombre para el anclaje y haga clic en Aceptar. (El nombre del anclaje no puede contener espacios.)

   El marcador del anclaje aparecerá en el punto de inserción.

   Nota: *si no aparece el marcador del anclaje, seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.*

Establecimiento de un vínculo con un anclaje con nombre

1. En la vista de Diseño de la ventana de documento, seleccione texto o una imagen para crear un vínculo a partir de ellos.
2. En el cuadro Vínculo del inspector de propiedades, introduzca un signo de número (#) y el nombre del anclaje. Por ejemplo, para establecer un vínculo con un anclaje denominado “top” en el documento actual, escriba **`#top.`** Para establecer un vínculo con un anclaje denominado “top” en un documento distinto de la misma carpeta, escriba **`nombrearchivo.html#top`**.

   Nota: *los nombres de anclaje distinguen entre mayúsculas y minúsculas.*

Establecimiento de un vínculo con un anclaje con nombre mediante el método de señalización de archivo

1. Abra el documento que contiene el anclaje con nombre.

   Nota: *si no ve el anclaje, seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles para poder verlo.*

2. En la vista de Diseño de la ventana de documento, seleccione texto o una imagen para crear un vínculo a partir de ellos. (Si es otro documento abierto, deberá cambiar a él.)
3. Siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en el icono de señalización de archivos (icono de mira telescópica) situado a la derecha del cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades y arrástrelo hasta el anclaje con el que desea establecer el vínculo: un anclaje en el mismo documento o un anclaje en otro documento abierto.
   - En la ventana de documento, pulse la tecla Mayús mientras arrastra el texto o la imagen seleccionada hasta el anclaje con el que desea establecer el vínculo: un anclaje en el mismo documento o un anclaje en otro documento abierto.

Ir al principio

Creación de un vínculo de correo electrónico

Cuando el usuario hace clic en un vínculo de correo electrónico se abre una nueva ventana de mensaje en blanco (utilizando el programa de correo asociado al navegador del usuario). En la ventana de mensaje de correo electrónico, el cuadro Para se actualiza automáticamente con la dirección especificada en el vínculo

del mensaje de correo electrónico.

Creación de un vínculo de correo electrónico utilizando el comando Insertar vínculo de correo electrónico

1. En la vista de Diseño de la ventana de documento, coloque el punto de inserción donde desea que aparezca el vínculo de correo electrónico o seleccione el texto o la imagen que desea que aparezca como vínculo de correo electrónico.
2. Siga uno de estos procedimientos para insertar el vínculo:
   - Seleccione Insertar > Vínculo de correo electrónico.
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Vínculo de correo electrónico.
3. En el cuadro Texto, escriba o edite el texto del correo electrónico.
4. En el cuadro Correo electrónico, escriba la dirección de correo electrónico y haga clic en Aceptar.

Creación de un vínculo de correo electrónico mediante el inspector de propiedades

1. Seleccione texto o una imagen en la vista de Diseño de la ventana de documento.
2. En el cuadro Vínculo del inspector de propiedades, escriba **`mailto:`** seguido de una dirección de correo electrónico.

   No escriba espacios entre los dos puntos y la dirección de correo electrónico.

Relleno automático de la línea de asunto de un mensaje de correo electrónico

1. Cree un vínculo de correo electrónico empleando el inspector de propiedades como se indica más arriba.
2. En el cuadro Vínculo del inspector de propiedades, añada **`?subject=`** tras el mensaje de correo electrónico y escriba un asunto detrás del signo igual. No introduzca ningún espacio entre el signo de interrogación y el final de la dirección de correo electrónico.

   La entrada completa tendría el siguiente aspecto:

   ```
   mailto:someone@yoursite.com?subject=Mail from Our Site
   ```

Ir al principio

Creación de vínculos de script y nulos

Un *vínculo nulo* es un vínculo no designado. Los vínculos nulos se utilizan para adjuntar comportamientos a objetos o texto de una página. Por ejemplo, puede adjuntar un comportamiento a un vínculo nulo para que cambie una imagen o muestre un elemento con posición absoluta (elemento PA) cuando el puntero se desplace sobre el vínculo.

Los *vínculos de script* ejecutan código JavaScript o llaman a una función JavaScript. Sirven para proporcionar a los usuarios información adicional sobre un elemento sin salir de la página actual. Los vínculos de script también pueden emplearse para realizar cálculos, validar formularios y otras tareas de procesamiento cuando el usuario hace clic en un elemento específico.

Creación de un vínculo nulo

1. Seleccione texto, una imagen o un objeto en la vista de Diseño de la ventana de documento.
2. En el inspector de propiedades, escriba **`javascript:;`** (la palabra *javascript*, seguida de dos puntos, seguidos de punto y coma) en el cuadro Vínculo.

Creación un vínculo de script

1. Seleccione texto, una imagen o un objeto en la vista de Diseño de la ventana de documento.
2. En el cuadro Vínculo del inspector de propiedades, escriba **`javascript:`** y, a continuación, código JavaScript o una llamada de función. (No escriba espacios entre los dos puntos y el código o la llamada.)

Ir al principio

Actualización automática de vínculos

Dreamweaver puede actualizar los vínculos con origen y destino en un documento cada vez que este se mueva o cambie de nombre en un sitio local. Esta función funciona mejor cuando se almacena todo el sitio (o una sección completa e independiente de este) en el disco local. Dreamweaver no cambia los archivos de la carpeta remota hasta que se colocan o desprotegen los archivos locales en el servidor remoto.

Para acelerar el proceso de actualización, Dreamweaver puede crear un archivo de caché en el que almacenará información sobre todos los vínculos de la carpeta local. El archivo de caché se actualiza de manera invisible a medida que se van añadiendo, modificando o eliminando vínculos del sitio local.

Activación de actualizaciones automáticas de vínculos

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. En el cuadro de diálogo Preferencias, seleccione General en la lista de categorías de la izquierda.
3. En la sección Opciones de documento de las preferencias General, seleccione una opción del menú emergente Actualizar vínculos al mover archivos.

   Siempre Actualizará automáticamente todos los vínculos con origen y destino en un documento seleccionado cada vez que este se mueva o cambie de nombre.

   Nunca No actualizará automáticamente todos los vínculos con origen y destino en un documento seleccionado cuando este se mueva o cambie de nombre.

   Mensaje Mostrará un cuadro de diálogo en el que aparecen todos los archivos afectados por el cambio. Haga clic en Actualizar si desea actualizar los vínculos de estos archivos o en No actualizar si desea dejar los archivos como estaban.
4. Haga clic en Aceptar.

Creación de un archivo de caché para el sitio

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Seleccione un sitio y haga clic en Editar.

3. En el cuadro de diálogo Configuración del sitio, expanda la Configuración avanzada y seleccione la categoría Datos locales.

4. En la categoría Datos locales, seleccione Activar caché.

   La primera vez que cambie o quite vínculos conectados con archivos de la carpeta local después de iniciar Dreamweaver, Dreamweaver le pedirá que cargue la caché. Si hace clic en Sí, Dreamweaver cargará la caché y actualizará todos los vínculos al archivo que acaba de modificar. Si hace clic en No, el cambio se anotará en la caché, pero Dreamweaver no cargará la caché ni actualizará los vínculos.

   La caché puede tardar unos minutos en cargarse en sitios grandes, ya que Dreamweaver debe comprobar si está actualizada comparando las marcas de hora de los archivos del sitio local con las marcas grabadas en la caché. Si no ha cambiado ningún archivo fuera de Dreamweaver, puede hacer clic en el botón Detener cuando aparezca.

Recreación de la caché

- En el panel Archivos, seleccione Sitio > Avanzadas > Volver a crear caché de sitio.

Ir al principio

Cambio de un vínculo en todo el sitio

Además de configurar Dreamweaver para que actualice los vínculos automáticamente cada vez que mueva o cambie de nombre un archivo, puede cambiar manualmente todos los vínculos (incluidos los vínculos nulos, de correo electrónico, FTP y script) para que señalen a otro lugar.

Esta opción resulta particularmente útil si desea eliminar un archivo con el que están vinculados otros archivos, pero puede utilizarla con otros fines. Por ejemplo, supongamos que vincula las palabras “películas de este mes” con /películas/julio.html en todo el sitio. Al llegar el 1 de agosto, cambiaría dichos vínculos para que señalaran a /películas/agosto.html.

1. Seleccione un archivo en la vista Local del panel Archivos.

   Nota: *si cambia un vínculo nulo, de correo electrónico, FTP o script, no necesita seleccionar un archivo.*

2. Elija Sitio > Cambiar vínculo en todo el sitio.

3. Rellene estas opciones en el cuadro de diálogo Cambiar vínculo en todo el sitio:

   Cambiar todos los vínculos a Haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar el archivo de destino para el que desea anular el vínculo. Si cambia un vínculo de correo electrónico, FTP, nulo o script, escriba el texto completo del vínculo que desea modificar.

   Por vínculos a Haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar el nuevo archivo con el que desea establecer el vínculo. si cambia un vínculo nulo, de correo electrónico, FTP o script, escriba el texto completo del vínculo de sustitución.

4. Haga clic en Aceptar.

   Dreamweaver actualizará todos los documentos vinculados al archivo seleccionado, haciendo que señalen al nuevo archivo y usando el formato de ruta empleado por el documento (por ejemplo, si la ruta antigua era relativa al documento, la nueva también deberá serlo).

   Después de cambiar un vínculo en todo el sitio, el archivo seleccionado quedará huérfano (es decir, ningún archivo del disco local estará vinculado a él). Entonces podrá eliminarlo sin romper ningún vínculo del sitio local de Dreamweaver.

   Nota: *dado que estos cambios se realizan localmente, deberá eliminar manualmente el*

archivo huérfano correspondiente en la carpeta remota y colocar o desproteger los archivos cuyos vínculos haya modificado para que los visitantes del sitio puedan ver los cambios efectuados.

Ir al principio

Comprobación de vínculos en Dreamweaver

Los vínculos no están activos en Dreamweaver, es decir, no se puede abrir un documento vinculado haciendo doble clic en el vínculo en la ventana de documento.

- Siga uno de estos procedimientos:
  - Seleccione el vínculo y elija Modificar > Abrir página vinculada.
  - Pulse Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en el vínculo.

  Nota: *el documento vinculado debe encontrarse en el disco local.*

Consulte también

- Tutorial en vídeo: Añadir hipervínculos a una imagen o parte de la misma
- Rutas absolutas, relativas a documentos y relativas a la raíz del sitio
- Tutorial sobre la creación de vínculos
- Aplicación de comportamientos JavaScript incorporados
- Trabajo con sitios de Dreamweaver
- Reparación de vínculos rotos
- Aplicación de un comportamiento
- Localización de vínculos rotos, externos y huérfanos

Menús de salto

Volver al principio

Acerca de los menús de salto

Un menú de salto es un menú emergente de un documento que pueden ver los visitantes del sitio y que ofrece vínculos con documentos o archivos. Puede crear vínculos con documentos del sitio Web, documentos de otros sitios, correo electrónico, gráficos o cualquier tipo de archivo que se pueda abrir en un navegador.

Cada opción de un menú de salto está asociada a un URL. Cuando los usuarios eligen una opción, se les remite (“saltan”) al URL asociado. Los menús de salto se insertan dentro del objeto de formulario Menú de salto.

Un menú de salto puede contener tres componentes:

- Opcional: un mensaje de selección de menú, como la descripción de una categoría para los elementos del menú o instrucciones, como “Elija una opción”.
- Obligatorio: una lista de elementos de menú vinculados: el usuario elige una opción y se abre un documento o un archivo vinculado.
- Opcional: un botón Ir.

Volver al principio

Inserción de un menú de salto

1. Abra un documento y, a continuación, sitúe el punto de inserción en la ventana de documento.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Insertar > Formulario > Menú de salto.
   - En la categoría Formulario del panel Insertar, haga clic en el botón Menú de salto.
3. Rellene el cuadro de diálogo Insertar menú de salto y haga clic en Aceptar. A continuación se incluye una lista parcial de las opciones:

   Botones más (+) y menos (-) Haga clic en más para insertar un elemento; haga clic en más de nuevo para añadir otro elemento. Para eliminar un elemento, selecciónelo y haga clic en menos.

   Botones de flecha Seleccione un elemento y haga clic en las flechas para que suba o baje puestos en la lista.

   Texto Escriba el nombre de un elemento sin nombre. Si el menú incluye un mensaje de selección (por ejemplo “Elija una opción”), escríbalo aquí como primer elemento del menú (si lo hace, también deberá activar la opción Seleccionar primer elemento tras el cambio de URL en la parte inferior).

   Al seleccionarse, ir a URL Acceda al archivo de destino o escriba su ruta.

   Abrir URL en Especifique si el archivo debe abrirse en la misma ventana o en un marco. Si el marco deseado no aparece en el menú, cierre el cuadro de diálogo Insertar menú de salto y asigne un nombre al marco.

   Insertar botón Ir tras el menú Seleccione esta opción para insertar un botón Ir en lugar de un mensaje de selección de menú.

   Seleccionar primer elemento tras el cambio de URL Seleccione esta opción si ha insertado un mensaje de selección de menú (“Elija una opción”) como primer elemento del menú.

Volver al principio

Edición de elementos del menú de salto

Puede cambiar el orden de los elementos del menú o el archivo con el que está vinculado un elemento. También puede añadir, eliminar o cambiar el nombre de un elemento.

Para cambiar la ubicación en la que se abre un archivo vinculado o para añadir o cambiar un mensaje de selección de menú, deberá aplicar el comportamiento Menú de salto del panel Comportamientos.

1. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), si aún no está abierto.
2. En la vista Diseño de la ventana de documento, haga clic en el objeto Menú de salto para seleccionarlo.
3. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Valores de lista.
4. Utilice el cuadro de diálogo Valores de lista para realizar las modificaciones en los elementos del menú y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Solución de problemas relacionados con los menús de salto

Una vez que el usuario selecciona un elemento del menú de salto no podrá volver a seleccionarlo si regresa a esa página o si el cuadro Abrir URL en especifica un marco. Hay dos formas de solucionar este problema:

- Utilice un mensaje de selección de menú, como una categoría, o instrucciones para el usuario, como “Elija una opción”. Un mensaje de selección de menú vuelve a seleccionarse automáticamente después de cada selección del menú.
- Utilice un botón Ir, que permite al usuario volver a visitar el vínculo seleccionado actualmente. Cuando utilice un botón Ir con un menú de salto, el botón Ir se convertirá en el único mecanismo que permite al usuario “saltar” al URL asociado a la selección del menú. La selección de un elemento de menú en el menú de salto ya no redirigirá al usuario automáticamente a otra página o marco.

  Nota: Seleccione sólo una de estas opciones por menú de salto en el cuadro de diálogo Insertar menú de salto, ya que se aplican a todo el menú de salto.

Más temas de ayuda

Barras de navegación

Acerca de las barras de navegación

Acerca de las barras de navegación

Volver al principio

La función de barra de navegación ya no se utiliza en la versión Dreamweaver CS5.

Adobe recomienda usar el widget de Barra de menús de Spry si se desea crear una barra de navegación.

Más temas de ayuda

Trabajo con el widget de barra de menús de Spry

Mapas de imágenes

Volver al principio

Acerca de los mapas de imágenes

Un mapa de imagen es una imagen que se ha dividido en regiones o zonas interactivas. Cuando el usuario hace clic en una zona interactiva, se realiza una acción (se abre un archivo nuevo, por ejemplo).

Los mapas de imagen del lado del cliente almacenan la información acerca de los vínculos de hipertexto en el documento HTML en lugar de hacerlo por separado en un archivo de mapa como hacen los mapas de imagen del lado del servidor. Cuando el visitante de un sitio hace clic en una zona interactiva, el URL asociado se envía directamente al servidor. Esto hace que los mapas de imagen del lado del cliente sean más rápidos que los mapas del lado del servidor, pues el servidor no necesita interpretar dónde ha hecho clic el usuario. Los mapas de imagen del lado del cliente son compatibles con Netscape Navigator 2.0 y versiones posteriores, NCSA Mosaic 2.1 y 3.0 y todas las versiones de Internet Explorer.

Dreamweaver no modifica las referencias a mapas de imagen del lado del servidor en documentos existentes. Puede utilizar mapas de imagen del lado del cliente y del servidor en el mismo documento. Sin embargo, los navegadores que admiten ambos tipos de mapas de imagen dan prioridad a los mapas de imagen del lado del cliente. Para incluir un mapa de imagen del lado del servidor en un documento, deberá escribir el código HTML correspondiente.

Volver al principio

Inserción de mapas de imagen del lado del cliente

Cuando inserte un mapa de imagen del lado del cliente, cree una zona interactiva y, a continuación, defina un vínculo que se abra cuando el usuario haga clic en la zona interactiva.

Nota: Puede crear múltiples zonas interactivas, pero formarán parte del mismo mapa de imagen.

1. En la ventana de documento, seleccione la imagen.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en la flecha de ampliación, situada en la esquina inferior derecha, para ver todas las propiedades.
3. En el cuadro Mapa, introduzca un nombre exclusivo para el mapa de imagen. Si utiliza múltiples mapas de imagen en el mismo documento, asigne un nombre exclusivo a cada uno.
4. Para definir las áreas de mapas de imagen, siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione la herramienta circular y arrastre el puntero sobre la imagen para crear una zona interactiva circular.
   - Seleccione la herramienta de rectángulo y arrastre el puntero sobre la imagen para crear una zona interactiva rectangular.
   - Seleccione la herramienta poligonal y defina una zona interactiva con forma irregular haciendo clic una vez en cada esquina. Haga clic en la herramienta de flecha para cerrar la forma.

   Después de crear la zona interactiva, aparecerá el inspector de propiedades de zonas interactivas.
5. En el cuadro de texto Vínculo del inspector de propiedades de zonas interactivas, haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar el archivo que desea abrir cuando el usuario haga clic en la zona interactiva o escriba la ruta.
6. En el menú emergente Destino, seleccione la ventana en la que deberá abrirse el archivo o escriba su nombre.

   En la lista emergente figuran los nombres de todos los marcos a los que ha asignado nombres en el documento actual. Si especifica un marco que no existe, la página vinculada se cargará en una ventana nueva con el nombre que haya especificado. También puede seleccionar estos nombres de destino reservados:
   - _blank carga el archivo vinculado en una ventana de navegador nueva y sin nombre.
   - _parent carga el archivo vinculado en el conjunto de marcos padre o en la ventana del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, el archivo vinculado se cargará en la ventana completa del navegador.
   - _self carga el archivo vinculado en el mismo marco o ventana que el vínculo. Este destino es el predeterminado, por lo que normalmente no es preciso especificarlo.
   - _top carga el archivo vinculado en la ventana completa del navegador, quitando así todos los marcos.

Nota: La opción Destino no se encontrará disponible hasta que la zona interactiva seleccionada contenga un vínculo.

7. En el campo Texto alternativo, escriba el texto que desea que aparezca como texto alternativo en los navegadores que sólo admiten texto o en los que se descargan las imágenes manualmente. Algunos navegadores muestran este texto como una descripción de herramienta cuando el usuario mueve el puntero sobre la zona interactiva.
8. Repita los pasos 4 a 7 para definir otras zonas interactivas en el mapa de imagen.
9. Cuando termine de definir el mapa de imagen, haga clic en un área en blanco del documento para cambiar el inspector de propiedades.

Volver al principio

Modificación de zonas interactivas de mapas de imágenes

Puede editar fácilmente las zonas interactivas creadas en un mapa de imagen. Puede mover un área de zonas interactivas, cambiar el tamaño de las zonas interactivas o adelantar o retrasar una zona interactiva en un elemento con posición absoluta (elemento PA).

También puede copiar una imagen con zonas interactivas de un documento a otro o copiar una o más zonas interactivas de una imagen y pegarlas en otra imagen. Las zonas interactivas asociadas a la imagen también se copiarán en el nuevo documento.

Selección de varias zonas interactivas en un mapa de imagen

1. Utilice la herramienta de puntero para seleccionar una zona interactiva.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Mantenga presionada la tecla Mayús mientras hace clic en las otras zonas interactivas que desea seleccionar.
   - Presione Control+A (Windows) o Comando+A (Macintosh) para seleccionar todas las zonas interactivas.

Desplazamiento de una zona interactiva

1. Utilice la herramienta de puntero para seleccionar la zona interactiva.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Arrastre la zona interactiva a una nueva área.
   - Utilice Control y las teclas de flecha para mover una zona interactiva 10 píxeles en la dirección seleccionada.
   - Utilice las teclas de flecha para mover una zona interactiva un píxel en la dirección seleccionada.

Cambio del tamaño de una zona interactiva

1. Utilice la herramienta de puntero para seleccionar la zona interactiva.
2. Arrastre el manejador de zona interactiva para cambiar el tamaño o la forma de la zona interactiva.

Solución de problemas de vínculos

Volver al principio

Localización de vínculos rotos, externos y huérfanos

Utilice la función Comprobar vínculos para buscar vínculos rotos y archivos huérfanos (archivos que todavía existen en el sitio sin vínculo con ningún otro archivo del sitio). Puede buscar en un archivo abierto, en una parte de un sitio local o en un sitio local completo.

Dreamweaver sólo verifica los vínculos establecidos con documentos del sitio. Dreamweaver recopila una lista de vínculos externos que aparecen en el documento o documentos seleccionados, pero no los verifica.

También puede identificar y eliminar archivos que ya no utilizan otros archivos del sitio.

Comprobación de vínculos del documento actual

1. Guarde el archivo en una ubicación dentro del sitio local de Dreamweaver.
2. Elija Archivo > Comprobar página > Vínculos.

   El informe Vínculos rotos aparecerá en el panel Verificador de vínculos (en el grupo de paneles Resultados).
3. En el panel Verificador de vínculos, seleccione Vínculos externos en el menú emergente Ver para visualizar otro informe.

   El informe Vínculos externos aparecerá en el panel Verificador de vínculos (en el grupo de paneles Resultados).

   Sólo podrá comprobar la existencia de archivos huérfanos si comprueba los vínculos de todo el sitio.
4. Para guardar el informe, haga clic en el botón Guardar informe del panel Verificador de vínculos. El informe es un archivo temporal que se perderá si no lo guarda.

Comprobación de vínculos en una parte de un sitio local

1. En el panel Archivos, seleccione un sitio en el menú emergente Sitios actuales.
2. En la vista Local, seleccione los archivos o las carpetas que desea comprobar.
3. Inicie la comprobación siguiendo uno de estos procedimientos:
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en uno de los archivos seleccionados y elija Comprobar vínculos > Archivos/carpetas seleccionados en el menú contextual.
   - Elija Archivo > Comprobar página > Vínculos.

     El informe Vínculos rotos aparecerá en el panel Verificador de vínculos (en el grupo de paneles Resultados).
4. En el panel Verificador de vínculos, seleccione Vínculos externos en el menú emergente Ver para visualizar otro informe.

   El informe Vínculos externos aparecerá en el panel Verificador de vínculos (en el grupo de paneles Resultados).

   Sólo podrá comprobar la existencia de archivos huérfanos si comprueba los vínculos de todo el sitio.
5. Para guardar el informe, haga clic en el botón Guardar informe del panel Verificador de vínculos.

Comprobación de los vínculos de todo el sitio

1. En el panel Archivos, seleccione un sitio en el menú emergente Sitios actuales.
2. Elija Sitio > Comprobar vínculos en todo el sitio.

   El informe Vínculos rotos aparecerá en el panel Verificador de vínculos (en el grupo de paneles Resultados).
3. En el panel Verificador de vínculos, seleccione Vínculos externos o Archivos huérfanos del menú emergente Ver para visualizar otro informe.

   La lista de archivos correspondientes al tipo de informe seleccionado aparecerá en el panel Verificador de vínculos.

   Nota: Si selecciona el tipo de informe Archivos huérfanos, podrá eliminar directamente los archivos huérfanos desde el panel Verificador de vínculos. Para ello, seleccione un archivo de la lista y presione la tecla Supr.
4. Para guardar el informe, haga clic en el botón Guardar informe del panel Verificador de vínculos.

Volver al principio

Reparación de vínculos rotos

Puede ejecutar un informe sobre vínculos, reparar las referencias de imagen y los vínculos rotos directamente en el panel Verificador de vínculos, o abrir los archivos desde la lista y reparar los vínculos en el inspector de propiedades.

Reparación de los vínculos en el panel Verificador de vínculos

1. Ejecute un informe de comprobación de vínculos.
2. En la columna Vínculos rotos (no en la columna Archivos) del panel Verificador de vínculos (en el grupo de paneles Resultados), seleccione el vínculo roto.

   Aparecerá un icono de carpeta junto al vínculo roto.
3. Haga clic en el icono de carpeta situado junto al vínculo roto y localice el archivo correcto o escriba su ruta y nombre de archivo correctos.
4. Presione la tecla Tab o Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

   Si hay otras referencias rotas a ese mismo archivo, se le pedirá que repare las referencias también en los otros archivos. Haga clic en Sí para que Dreamweaver actualice todos los documentos de la lista que hacen referencia al archivo. Haga clic en No si desea que Dreamweaver actualice únicamente la referencia actual.

   Nota: Si está activada la función Permitir desproteger y proteger archivo para este sitio, Dreamweaver intentará proteger los archivos que requieren cambios. Si no puede proteger un archivo, Dreamweaver mostrará un cuadro de diálogo de advertencia y no cambiará las referencias rotas.

Reparación de vínculos en el inspector de propiedades

1. Ejecute un informe de comprobación de vínculos.
2. En el panel Verificador de vínculos (en el grupo de paneles Resultados), haga doble clic en una entrada de la columna Archivo.

   Dreamweaver abrirá el documento, seleccionará la imagen o el vínculo roto y resaltará la ruta y el nombre de archivo en el inspector de propiedades. (Si el inspector de propiedades no está visible, elija Ventana > Propiedades para abrirlo).
3. Si desea establecer una ruta y un nombre de archivo nuevos en el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta para localizar el archivo correspondiente o sobrescriba el texto resaltado.

   Si está actualizando una referencia de imagen y la nueva imagen aparece con un tamaño incorrecto, haga clic en la etiquetas An y Al del inspector de propiedades o en el botón Actualizar para restablecer los valores de altura y anchura.
4. Guarde el archivo.

   A medida que los vínculos se van reparando, sus entradas desaparecen de la lista Verificador de vínculos. Si sigue apareciendo una entrada en la lista después de introducir una ruta o un nombre de archivo nuevo en el Verificador de vínculos (o después de guardar los cambios realizados en el inspector de propiedades), Dreamweaver no encuentra el archivo nuevo y sigue considerando roto el vínculo.

Más temas de ayuda

jQuery

Uso de widgets de IU de jQuery en Dreamweaver

Los widgets de Spry se han sustituido por widgets jQuery en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Aunque todavía pueden modificarse los widgets de Spry existentes en la página, no se pueden agregar nuevos widgets de Spry.

Los widgets son pequeñas aplicaciones Web escritas en lenguajes como DHTML y JavaScript que pueden insertarse y ejecutarse dentro de una página Web. Entre otras cosas, los widgets Web ayudan a ofrecer un modo de imitación de las experiencias de escritorio en una página Web.

Los widgets de IU de jQuery, como acordeón, fichas, selector de fecha, regulador y completar automáticamente, llevan la experiencia de escritorio a la Web.

Por ejemplo, el widget de Fichas puede usarse para imitar la función de ficha de cuadros de diálogo de las aplicaciones de escritorio.

Tutorial

Cómo crear proyectos mediante HTML, CSS, jQuery y PHP 5.4 (15 min)

Descubra cómo las últimas funciones de compatibilidad de HTML5, CSS3, jQuery y PHP5.4 de Dreamweaver pueden ayudarle a crear proyectos estáticos, dinámicos, móviles o adaptativos.

Ir al principio

Inserción de un widget jQuery

Cuando se inserta un widget jQuery, se añade automáticamente al código lo siguiente:

- Referencias a todos los archivos dependientes
- Etiqueta script con la API jQuery para el widget. Los widgets adicionales se añaden a la misma etiqueta script.

Para obtener más información sobre widgets jQuery, consulte http://jqueryui.com/demos/

Nota: *Para los efectos jQuery, no se añade referencia externa a jquery-1.8.24.min.js porque este archivo se incluye automáticamente cuando se añade un efecto.*

1. Asegúrese de que el cursor está en una ubicación de la página en la que desee insertar el widget.
2. Seleccione Insertar > IU de jQuery y elija el widget que desea insertar.

   Si utiliza el panel Insertar, los widgets están presentes en la sección IU de jQuery del panel Insertar.

Cuando seleccione un widget jQuery, se mostrarán sus propiedades en el panel Propiedades.

Puede obtener una vista previa de los widgets jQuery en la Vista en vivo o en un navegador que admita widgets jQuery.

Ir al principio

Modificación de widgets jQuery

1. Seleccione el widget que desea modificar.
2. Modifique las propiedades en el panel Propiedades.

   Por ejemplo, para añadir una ficha adicional al widget Fichas, seleccione el widget y haga clic en “+” en el panel Propiedades.

Tutorial de vídeo

- Uso de widgets jQuery en páginas Web en Dreamweaver

Uso de efectos jQuery en Dreamweaver

Los efectos de Spry se han sustituido por efectos jQuery en Dreamweaver CC. Aunque todavía pueden modificarse los efectos de Spry existentes en la página, no se pueden agregar nuevos efectos de Spry.

Ir al principio

Adición de efectos jQuery

1. En la vista Diseño o Código de su documento de Dreamweaver, seleccione el elemento al que desea aplicar un efecto jQuery.
2. Seleccione Windows > Comportamientos para abrir el panel Comportamientos.
3. Haga clic en +, haga clic en Efectos y, a continuación, haga clic en el efecto deseado.

   Aparecerá el panel de personalización con la configuración del efecto seleccionado.
4. Especifique la configuración, por ejemplo, el elemento de destino al que debe aplicarse el efecto y la duración del efecto.

   El elemento de destino puede ser el mismo que el elemento que seleccionó inicialmente o un elemento diferente de la página. Por ejemplo, si desea que los usuarios hagan clic en un elemento A para ocultar o mostrar un elemento B, el elemento de destino es B.
5. Para añadir varios efectos jQuery, repita los pasos anteriores.

   Al elegir varios efectos, Dreamweaver aplica los efectos en el orden en el que se muestran en el panel Comportamientos. Para cambiar el orden de los efectos, utilice las teclas de flecha situadas en la parte superior del panel.

Dreamweaver inserta automáticamente el código correspondiente en el documento. Por ejemplo, si ha seleccionado el efecto "Desvanecer", se insertará el siguiente código:

- Referencias de archivos externos para los archivos dependientes requeridos con el fin de que funcionen los efectos jQuery:

```
<script src="jQueryAssets/jquery-1.7.2.min.js" type="text/javascript"></script><script src="jQueryAssets/jquery-ui-effects.custom.min.js" type="text/javascript"></script>
```

- El siguiente código se aplica al elemento en la etiqueta body:

```
<li id="earthFrm" onclick="MM_DW_effectAppearFade($('#earthForms'),'show','fade',1000)"> Earth Forms</li>
```

- Se añade una etiqueta script junto con el siguiente código:

```
<script type="text/javascript"> function MM_DW_effectAppearFade(obj,method,effect,speed) { obj[method](effect, {}, speed); }</script>
```

Ir al principio

Efectos jQuery basados en eventos

Cuando se aplica un efecto jQuery, se asigna al evento `onClick` de forma predeterminada. Puede cambiar el evento desencadenante del efecto

mediante el panel Comportamientos.

1. Seleccione el elemento de página requerido.
2. En Ventanas > panel Comportamientos, haga clic en el icono Mostrar eventos establecidos.
3. Haga clic en la fila correspondiente al efecto que se aplica en ese momento. Tenga en cuenta que la primera columna cambia a una lista desplegable que proporciona una lista de eventos entre los que elegir.
4. Haga clic en el evento requerido.

Ir al principio

Eliminación de efectos jQuery

1. Seleccione el elemento de página requerido.

   El panel Comportamientos muestra todos los efectos actualmente aplicados al elemento de página seleccionado.

2. Haga clic en el efecto que desea eliminar y, a continuación, haga clic en .

Vista previa

Vista previa e inspección de páginas web en varios dispositivos



Ahora, Dreamweaver le permite probar sus páginas web finalizadas en varios dispositivos simultáneamente. Puede ver cómo se reajusta la página web según los diferentes factores de formato y probar las características interactivas de las páginas. ¡Y todo ello sin tener que instalar ninguna aplicación móvil ni conectar físicamente los dispositivos al ordenador de escritorio! Solo tiene que escanear con sus dispositivos el código QR que se genera automáticamente y obtendrá una vista previa de sus páginas web en los mismos.

La inspección en vivo, cuando se activa en el escritorio, muestra todos los dispositivos conectados y le ayuda tanto a inspeccionar los diferentes elementos como a retocar el diseño a medida que lo vaya necesitando.

Consulte también

- Tutorial en vídeo: Vista previa e inspección en dispositivos móviles

Ir al principio

Requisitos previos

- ✓ Asegúrese de tener un lector de códigos QR instalado en sus dispositivos.
- ✓ Asegúrese de que el ordenador de escritorio y los dispositivos móviles estén conectados a Internet y en la misma red.
- ✓ Asegúrese de tener a mano las credenciales de su Adobe ID. Para iniciar sesión en los dispositivos durante la vista previa, necesita el Adobe ID que suele usar con Dreamweaver en su ordenador de escritorio.
- ✓ Si es un cliente de empresa, compruebe que tiene los permisos necesarios para acceder al servicio de Vista previa en el dispositivo.

✓ En los dispositivos, asegúrese de que tanto JavaScript como las cookies están habilitados en la configuración del navegador.

Ir al principio

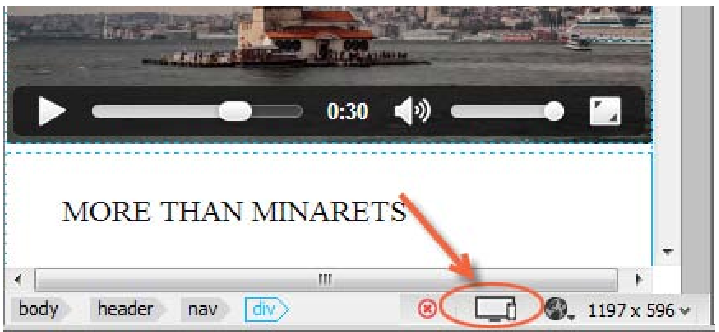
Dispositivos compatibles

Todos los dispositivos iOS y Android

Ir al principio

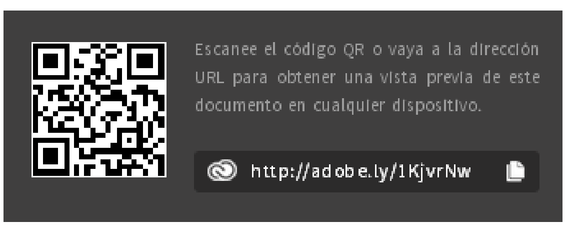
Vista previa de páginas web en dispositivos

1. En el ordenador de escritorio, inicie Dreamweaver y abra la página web de la que quiere obtener una vista previa en los dispositivos.
2. En la barra de herramientas del documento, haga clic en el icono Vista previa en el dispositivo.



Icono Vista previa en el dispositivo

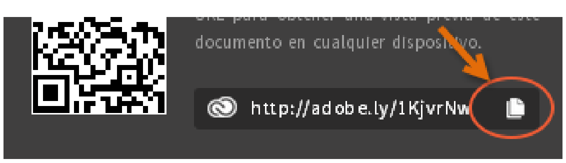
Se muestra la ventana emergente de Vista previa en el dispositivo con un código QR y una dirección URL abreviada.



Ventana emergente de Vista previa en el dispositivo con un código QR y una dirección URL abreviada

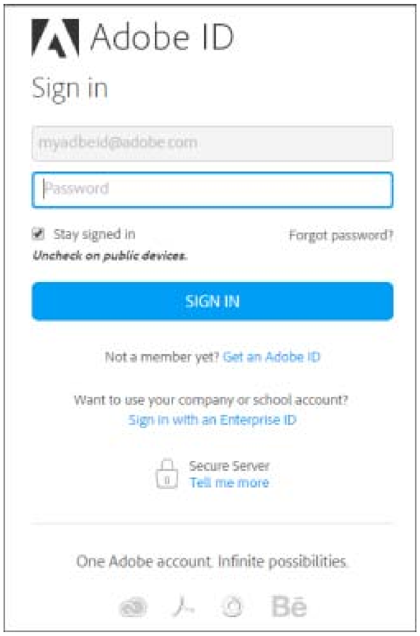
3. Escanee el código QR con el dispositivo móvil en el que quiera obtener la vista previa del documento web. Para conectar varios dispositivos, escanee el mismo código QR con cada uno de los dispositivos.

   Alternativamente, puede copiar (con el botón Copiar) el vínculo abreviado que se muestra en la pantalla y pegarlo en un navegador de su ordenador de escritorio.



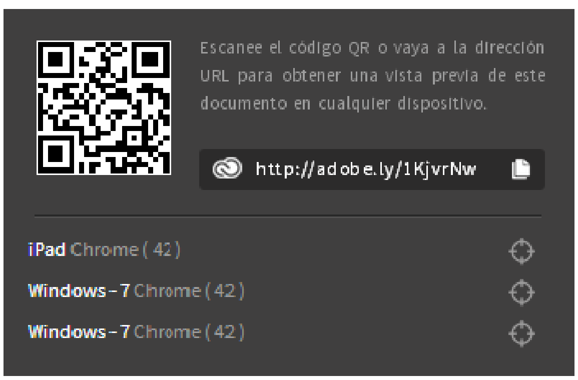
Copie la dirección URL que se muestra en la ventana emergente de Vista previa en el dispositivo

4. Se muestra una pantalla de inicio de sesión en los dispositivos. Inicie sesión con las credenciales de su Adobe ID. Asegúrese de que utiliza el mismo Adobe ID que usó para Dreamweaver o Creative Cloud.



Pantalla de inicio de sesión que se muestra en los dispositivos

5. Tras haber iniciado sesión correctamente, se mostrarán todos los dispositivos conectados en la ventana emergente de Vista previa en el dispositivo. También podrá observar una vista previa de su página web en todos los dispositivos conectados.



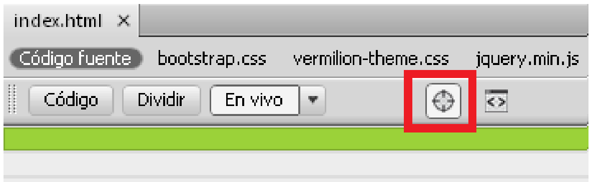
Ventana emergente de Vista previa en el dispositivo en la que se muestran los dispositivos conectados

Nota: *para asociar los nombres de los dispositivos que aparecen en la ventana emergente con los dispositivos reales, coloque el ratón sobre los nombres de los mismos. Aparecerá una pantalla con información sobre el dispositivo correspondiente.*

Ir al principio

Inspección de páginas web en dispositivos

- Para inspeccionar una página web en **todos** los dispositivos conectados, haga clic en el icono Inspeccionar de Dreamweaver.



- Para inspeccionar una página web **en un dispositivo específico**, haga clic en el icono Inspeccionar que se corresponda con el nombre del dispositivo que aparece en la ventana emergente de Vista previa en el dispositivo. La ventana gráfica de Dreamweaver está configurada para coincidir con la ventana gráfica correspondiente del dispositivo, de modo que se activa la inspección de la página en el dispositivo específico y en Dreamweaver.

  Vuelva a hacer clic en el icono Inspeccionar de Dreamweaver para salir del modo Inspeccionar.



Opción de depuración para los dispositivos conectados específicos

Todos los cambios que realice en su página web desde el escritorio se reflejarán inmediatamente en los dispositivos una vez que haya guardado su trabajo.

Ir al principio

Soluciones de problemas con la Vista previa en el dispositivo

Si tiene problemas al conectar los dispositivos o al obtener la vista previa de sus páginas web en los mismos, consulte la información que aparece en el artículo Vista previa en el dispositivo: Solución de problemas.

Vista previa de páginas

Vista previa de páginas en Dreamweaver
Vista previa de páginas en navegadores

Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

La vista Diseño da una idea de cuál será el aspecto de la página en la Web, pero no muestra las páginas exactamente como lo hacen los navegadores. La Vista en vivo ofrece una visión más precisa, ya que permite trabajar en la vista Código de manera que puedan comprobarse los cambios realizados en el diseño. La función Vista previa en el navegador le permite ver el aspecto de las páginas en navegadores concretos.

Ir al principio

Vista previa de páginas en Dreamweaver

Acerca de la Vista en vivo

La Vista en vivo se diferencia de la vista Diseño tradicional de Dreamweaver en que ofrece una representación editable y más realista de la apariencia que tendrá la página en un navegador. La Vista en vivo no sustituye al comando Vista previa en el navegador, sino que proporciona otra forma de ver la página "en vivo" sin tener que abandonar el espacio de trabajo de Dreamweaver.

Podrá cambiar a la Vista en vivo en cualquier momento mientras se encuentre en la vista Diseño. No obstante, el cambio a la Vista en vivo no está relacionado con el cambio entre cualquiera de las otras vistas tradicionales de Dreamweaver (Código/Dividida/Diseño). Al cambiar a la Vista en vivo desde la vista Diseño, simplemente estará alternando la vista Diseño entre editable y "en vivo".

Mientras la vista Diseño permanece congelada al entrar en la Vista en vivo, la vista Código permanece editable, de manera que pueda cambiar el código y luego actualizar la Vista en vivo para comprobar cómo surten efecto los cambios realizados. Cuando se encuentre en la Vista en vivo, dispondrá de una opción adicional para ver el código en vivo. La vista Código en vivo se asemeja a la Vista en vivo en que muestra una versión del código que ejecuta el navegador para representar la página. Al igual que la Vista en vivo, la vista Código en vivo es una vista no editable.

Una ventaja añadida de la Vista en vivo es su capacidad para congelar el código JavaScript. Por ejemplo, puede cambiar a la Vista en vivo y pasar el puntero por filas de una tabla basada en Spry que cambian de color como resultado de la interacción del usuario. Al congelar el código JavaScript, la Vista en vivo congela la página en su estado actual. Puede editar el código CSS o JavaScript y actualizar la página para comprobar cómo surten efecto los cambios. La congelación del código JavaScript en la Vista en vivo puede ser útil para comprobar y cambiar propiedades de los diferentes estados de los menús emergentes u otros elementos interactivos que no pueda ver en la vista Diseño tradicional.

Consulte también:

- Edición en la Vista en vivo

Vista previa de páginas en la Vista en vivo

1. Asegúrese de que se encuentra en la vista Diseño (Ver > Diseño) o en las vistas Código y Diseño (Ver > Código y Diseño).
2. Haga clic en el botón Vista en vivo.



3. (Opcional) Realice los cambios deseados en la vista Código, en el panel Estilos CSS, en una hoja de estilos CSS externa o en otro archivo relacionado.

   Aunque no es posible realizar modificaciones en la Vista en vivo, las opciones para realizar cambios en otras áreas (por ejemplo, en el panel Estilos CSS o en la vista Código) cambian al hacer clic en la Vista en vivo.

   Puede trabajar con archivos relacionados (por ejemplo, hojas de estilos CSS) mientras mantiene el foco en la Vista en vivo

abriendo el archivo relacionado desde la barra de herramientas Archivos relacionados, situada en la parte superior del documento.

4. Si ha realizado cambios en la vista Código o en un archivo relacionado, actualice la vista haciendo clic en el botón Actualizar de la barra de herramientas Documento o presionando F5.
5. Para regresar a la vista Diseño editable, haga clic de nuevo en el botón Vista en vivo.

Vista previa de Código en vivo

El código mostrado en la vista Código en vivo se asemeja a lo que se ve al mostrar el código fuente de la página desde un navegador. A diferencia de dicho código fuente de página, que es estático y sólo ofrece el código fuente de la página desde el navegador, la vista Código en vivo es dinámica y se actualiza conforme se interactúa con la página en la Vista en vivo.

1. Asegúrese de que se encuentra en la Vista en vivo.
2. Haga clic en el botón Código en vivo.

   Dreamweaver muestra el código en vivo que el navegador utilizaría para ejecutar la página. El código se resalta en amarillo y no es editable.

   Cuando interactúe con elementos interactivos de la página, Código en vivo resaltará los cambios dinámicos en el código.

3. Para desactivar el resaltado de los cambios en la vista Código en vivo, elija Ver > Opciones de Vista en vivo > Resaltar cambios en Código en vivo.
4. Para regresar a la vista Código editable, haga clic de nuevo en el botón Código en vivo.

Para cambiar las preferencias de Código en vivo, elija Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh OS) y seleccione la categoría Colores de código.

Congelación del código JavaScript

Siga uno de estos procedimientos:

- Presione F6
- Seleccione Congelar JavaScript en el menú emergente del botón Vista en vivo.

Una barra de información, situada en la parte superior del documento, le indica que el código JavaScript está congelado. Para cerrar la barra de información, haga clic en el vínculo cerrar.

Opciones de la Vista en vivo

Además de la opción Congelar JavaScript, hay otras opciones disponibles en el menú emergente del botón Vista en vivo o a través del elemento de menú Ver > Opciones de vista en vivo.

Congelación del código JavaScript Congela elementos afectados por código JavaScript en su estado actual.

Desactivar JavaScript Desactiva el código JavaScript y vuelve a representar la página como se mostraría en un navegador que no tuviera JavaScript activado.

Desactivar plug-ins Desactiva los plug-ins y vuelve a representar la página como se mostraría en un navegador que no tuviera plug-ins

activados.

Resaltar cambios en Código en vivo Desactiva o activa el resaltado de cambios en el Código en vivo.

Editar la página de Vista en vivo en una nueva ficha Le permite abrir nuevas fichas para documentos del sitio que examine usando la barra de herramientas Navegación con navegador o la función Seguir vínculo(s). Deberá navegar hasta el documento en primer lugar y, seguidamente, seleccionar Editar la página de Vista en vivo en una nueva ficha con el fin de crear una nueva ficha para él.

Seguir vínculo Activa el siguiente vínculo en el que haga clic en la Vista en vivo. Como alternativa, puede mantener presionada la tecla Control y hacer clic en un vínculo en la Vista en vivo para activarlo.

Seguir vínculos continuamente Provoca que los vínculos de la Vista en vivo estén activos continuamente hasta que los deshabilite de nuevo o cierre la página.

Sincronizar automáticamente archivos remotos Sincroniza automáticamente el archivo local y el archivo remoto al hacer clic en el icono Actualizar de la barra de herramientas Navegación con navegador. Dreamweaver coloca el archivo en el servidor antes de actualizar para que ambos archivos estén sincronizados.

Utilizar servidor de prueba para origen de documentos Se utiliza principalmente para páginas dinámicas (como páginas ColdFusion) y se selecciona de manera predeterminada para páginas dinámicas. Cuando está seleccionada esta opción, Dreamweaver utiliza la versión del archivo existente en el servidor de prueba del sitio como origen para la visualización de la Vista en vivo.

Utilizar archivos locales para vínculos de documentos La configuración predeterminada para sitios no dinámicos. Cuando se selecciona esta opción para sitios dinámicos que utilizan un servidor de prueba, Dreamweaver utiliza las versiones locales de los archivos que están vinculados al documento (por ejemplo, los archivos CSS y JavaScript), en lugar de los archivos del servidor de prueba. Seguidamente, podrá realizar cambios locales en los archivos relacionados, de manera que pueda comprobar su apariencia antes de colocarlos en el servidor de prueba. Si no está seleccionada esta opción, Dreamweaver utilizará las versiones de los archivos relacionados existentes en el servidor de prueba.

Configuración de petición HTTP Abre un cuadro de diálogo de configuración avanzada en el que podrá introducir valores para la visualización de datos en vivo. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.

Ir al principio

Vista previa de páginas en navegadores

Vista previa en un navegador

Siempre que lo desee, puede obtener la vista previa de una página en un navegador; no es necesario cargarla primero en un servidor Web. Al obtener una presentación preliminar de una página, deberán funcionar todas las funciones relacionadas con el navegador, como los comportamientos JavaScript, los vínculos absolutos y relativos al documento, los controles ActiveX® y los plug-ins de Netscape Navigator, siempre que haya instalado los plug-ins o los controles ActiveX necesarios en los navegadores.

Antes de obtener una vista previa de un documento, guárdelo; si no lo hace, el navegador no mostrará los cambios más recientes.

1. Siga uno de estos procedimientos para obtener una vista previa de la página:
   - Seleccione Archivo > Vista previa en el navegador y elija uno de los navegadores que aparecen en la lista.

   Nota: *Si no aparece ningún navegador en la lista, seleccione Edición > Preferencias o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y, a continuación, seleccione la categoría Vista previa en el navegador a la izquierda para seleccionar un navegador.*

   - Presione F12 (Windows) o las teclas Opción+F12 (Macintosh) para mostrar el documento actual en el navegador principal.
   - Presione Control+F12 (Windows) o Comando+F12 (Macintosh) para mostrar el documento actual en el navegador secundario.
2. Haga clic en los vínculos y el contenido de prueba de la página.

   Nota: *El contenido vinculado a la ruta relativa a la raíz del sitio no se muestra en la vista previa de los documentos en un*

navegador local, a menos que especifique un servidor de prueba o que active la opción Vista previa utilizando el archivo temporal en Edición > Preferencias > Vista previa en el navegador. Esto es así porque los navegadores no reconocen la raíz de los sitios.

Para obtener una vista previa del contenido vinculado con las rutas relativas a la raíz, coloque el archivo en el servidor remoto y, a continuación, seleccione Archivo > Vista previa en el navegador.

3. Cierre la página del navegador al finalizar la prueba.

Configuración de las preferencias de vista previa en el navegador

Puede definir las preferencias relativas al navegador que debe utilizarse al obtener una vista previa, así como definir los navegadores principal y secundario.

1. Seleccione Archivo > Vista previa en el navegador > Editar lista de navegadores.
2. Para añadir un navegador a la lista, haga clic en el botón de signo más (+), seleccione las opciones deseadas en el cuadro de diálogo Añadir navegador y, a continuación, haga clic en Aceptar.
3. Para eliminar un navegador de la lista, selecciónelo y haga clic en el botón de signo menos (–).
4. Para cambiar la configuración de un navegador seleccionado, haga clic en el botón Editar, realice los cambios en el cuadro de diálogo Editar navegador y, a continuación, haga clic en Aceptar.
5. Seleccione la opción Navegador principal o Navegador secundario para especificar si el navegador seleccionado es el principal o el secundario.

   Presione F12 (Windows) o las teclas Opción+F12 (Macintosh) para abrir el navegador principal; haga lo propio con Control+F12 (Windows) o Comando+F12 (Macintosh) para abrir el navegador secundario.
6. Seleccione Vista previa utilizando el archivo temporal para crear una copia temporal para vista previa y depuración del servidor. (Desactive esta opción si desea actualizar el documento directamente.)

Recomendaciones de Adobe

- Introducción a la barra de herramientas Navegación con navegador
- Apertura de archivos relacionados
- Tutorial en vídeo sobre la Vista en vivo

Programación

Información general sobre la programación en Dreamweaver

Volver al principio

Lenguajes compatibles

Además de las posibilidades de edición de texto, Adobe® Dreamweaver® proporciona diversas funciones, como por ejemplo sugerencias para el código, con el fin de ayudarle a codificar en los siguientes lenguajes:

- HTML
- XHTML
- CSS
- JavaScript
- ColdFusion Markup Language (CFML)
- VBScript (para ASP)
- C# y Visual Basic (para ASP.NET)
- JSP
- PHP

Otros lenguajes, como Perl, no son compatibles con las funciones de programación específicas del lenguaje de Dreamweaver; por ejemplo, puede crear y editar archivos en Perl, pero las sugerencias para el código no son aplicables a este lenguaje.

Volver al principio

Formato no válido

Si el documento contiene código que no es válido, Dreamweaver muestra dicho código en la vista Diseño y, opcionalmente, lo resalta en la vista Código. Si selecciona el código en alguna de las vistas, el inspector de propiedades muestra información sobre por qué no es válido y cómo se puede reparar.

Nota: La opción para resaltar código no válido en la vista Código está desactivada de manera predeterminada. Para activarla, cambie a la vista Código (Ver > Código) y luego seleccione Ver > Opciones de vista de Código > Resaltar código no válido.
También puede especificar preferencias para la reescritura automática de diversos tipos de código no válido al abrir un documento.

Volver al principio

Modificación automática del código

Puede establecer opciones que indiquen a Dreamweaver que limpie automáticamente el código escrito por el usuario según los criterios que se hayan especificado. No obstante, nunca reescribe el código a menos que se hayan activado las opciones de reescritura de código o que realice una acción que cambie el código. Por ejemplo, Dreamweaver no modifica los espacios en blanco ni el uso de mayúsculas o minúsculas en los atributos a menos que utilice el comando Aplicar formato de origen.

Algunas de estas opciones de reescritura de código están activadas de forma predeterminada.

Roundtrip HTML en Dreamweaver permite pasar los documentos de un editor de HTML basado en texto a Dreamweaver y a la inversa sin que se vean prácticamente afectados el contenido y la estructura del código fuente HTML original del documento. Entre dichos recursos figuran los siguientes:

- Uso de un editor de texto de otro proveedor para editar el documento actual.
- De forma predeterminada, Dreamweaver no realiza cambios en el código creado o editado en otros editores de HTML, aunque el código no sea válido, a menos que se activen las opciones de reescritura de código.
- Dreamweaver no cambia las etiquetas que no reconoce (incluidas las etiquetas XML), ya que carece de criterios para juzgar

cuáles son válidas o no. Si una etiqueta no reconocida se superpone a otra (por ejemplo, <MyNewTag>text</MyNewTag>), Dreamweaver la marca como un error, pero no reescribe el código.

- Opcionalmente, puede establecer que Dreamweaver resalte en amarillo el código no válido en la vista Código. Al seleccionar una sección resaltada, el inspector de propiedades muestra información sobre cómo corregir el error.

Volver al principio

Código XHTML

Dreamweaver genera código XHTML y limpia el código XHTML existente de forma que cumpla la mayoría de los requisitos del lenguaje XHTML. Las herramientas que se necesitan para los pocos requisitos XHTML que quedan también se proporcionan.

Nota: Algunos de los requisitos también son obligatorios en distintas versiones de HTML.

En la siguiente tabla se describen los requisitos XHTML que Dreamweaver cumple automáticamente:

Requisito XHTML	Acciones que realiza Dreamweaver
Antes del elemento raíz del documento, debe haber una declaración DOCTYPE que haga referencia a uno de los tres archivos DTD (Definición de tipo de documento, Document Type Definition) para XHTML: strict (estricta), transitional (transitoria) o frameset (conjunto de marcos).	Añade una declaración DOCTYPE de XHTML a un documento XHTML: <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd"> O, si el documento XHTML tiene un conjunto de marcos: <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Frameset//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-frameset.dtd">
El elemento raíz del documento debe ser html, y el elemento html debe designar el atributo namespace de XHTML.	Añade el atributo namespace al elemento html de la siguiente forma: <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
Un documento estándar debe incluir los elementos estructurales head, title y body. Un documento de conjunto de marcos debe incluir los elementos estructurales head, title y frameset.	En un documento estándar, incluye los elementos head, title y body. En un documento de conjunto de marcos, incluye los elementos head, title y frameset.
Todos los elementos de un documento deben estar correctamente anidados. This is a <i>bad example. </i> This is a <i>good example.</i>	Genera código correctamente anidado y, cuando limpia el XHTML, corrige la anidación de cualquier código no generado por Dreamweaver.
Todos los nombres de elementos y atributos deben estar en minúsculas.	Obliga a utilizar las minúsculas en los nombres de elementos y atributos HTML del código XHTML que genera y cuando limpia el XHTML, al margen de las preferencias especificadas para las etiquetas y atributos.
Todos los elementos deben incluir una etiqueta de cierre, salvo que se especifique EMPTY (vacío) en la DTD.	Inserta etiquetas de cierre en el código que genera, y cuando limpia el XHTML.
Los elementos vacíos deben incluir una etiqueta de cierre o la etiqueta de apertura debe terminar con />. Por ejemplo, no es válido, la forma correcta es </br> o . Los elementos vacíos son los siguientes: area, base, basefont, br, col, frame, hr, img, input, isindex, link, meta y param. Para la compatibilidad con navegadores que no admiten XML, debe haber un espacio delante de /> (por ejemplo, , no).	Inserta elementos vacíos con un espacio delante de la barra diagonal de cierre en el código que genera, y cuando limpia el XHTML.
Los atributos no pueden abreviarse; por ejemplo, <td nowrap> no es válido; la forma correcta es <td nowrap="nowrap">. Esto afecta a los siguientes atributos: checked, compact, declare, defer, disabled, ismap, multiple, noresize, noshade, nowrap, readonly y selected.	Inserta pares completos atributo-valor en el código que genera, y cuando limpia el XHTML. Nota: Si un navegador HTML no admite HTML 4, podría no interpretar estos atributos booleanos cuando aparecen en su forma completa.

Todos los valores de atributo deben estar entre comillas.	Coloca comillas en los valores de atributo en el código que genera y cuando limpia el XHTML.
Los siguientes elementos deben incluir un atributo id y un atributo name. a, applet, form, frame, iframe, img y map. Por ejemplo, Introduction no es válido; la forma correcta es Introduction o Introduction.	Establece el mismo valor para los atributos name e id, siempre que el atributo name esté definido por un inspector de propiedades, en el código que genera Dreamweaver y cuando limpia el XHTML.
Para atributos con valores type enumerados, éstos deben aparecer en minúsculas. Un valor type enumerado forma parte de una lista especificada de valores permitidos; por ejemplo, los valores posibles del atributo align son: center, justify, left y right.	Obliga a utilizar minúsculas en los valores type enumerados del código que genera, y cuando limpia el XHTML.
Todos los elementos script y style deben incluir un atributo type. El atributo type del elemento script es obligatorio desde HTML 4, cuando el atributo language dejó de utilizarse.	Establece los atributos type y language de los elementos script, y el atributo type de los elementos style, en el código que genera y cuando limpia el XHTML.
Todos los elementos img y area deben incluir un atributo alt.	Establece estos atributos en el código que genera y, cuando limpia el XHTML, informa de los atributos alt que faltan.

Volver al principio

Expresiones regulares

Las expresiones regulares son modelos que describen las combinaciones de caracteres en el texto. Utilícelas en las búsquedas para describir conceptos como líneas que comiencen por “var” y valores de atributo que contengan un número.

La tabla siguiente contiene los caracteres especiales de las expresiones regulares, su significado y ejemplos de uso. Para buscar texto que contenga uno de los caracteres especiales de la tabla, anule el valor del carácter colocando una barra invertida delante de él. Por ejemplo, para buscar el asterisco en la frase some conditions apply*, el modelo de búsqueda deberá ser el siguiente: apply*. Si no anula el valor del asterisco, encontrará todas las apariciones de “apply” (así como de “appl”, “applyy” y “applyyy”), no sólo las que van seguidas de asterisco.

Carácter	Texto buscado	Ejemplo
^	Principio de entrada o línea.	^T encontrará “T” en “This good earth”, pero no en “Uncle Tom’s Cabin”
$	Fin de entrada o línea.	h$ encontrará “h” en “teach”, pero no en “teacher”
*	El carácter anterior cero o más veces.	um* encontrará “um” en “rum”, “umm” en “yummy” y “u” en “huge”
+	El carácter anterior una o más veces.	um+ encontrará “um” en “rum” y “umm” en “yummy”, pero no en “huge”
?	El carácter anterior una vez como máximo (es decir, indica que el carácter anterior es opcional).	st?on encontrará “son” en “Johnson” y “ston” en “Johnston”, pero no en “Appleton” o “tension”
.	Cualquier carácter individual, salvo el de salto de línea.	.an encontrará “ran” y “can” en la frase “bran muffins can be tasty”

x|y	x o y.	FF0000|0000FF encontrará “FF0000” en bgcolor="#FF0000" y “0000FF’” en font color="#0000FF"
{n}	Exactamente n apariciones del carácter anterior.	o{2} encontrará “oo” en “loom” y las dos primeras oes de “mooooo”, pero no “money”
{n,m}	Como mínimo n y como máximo m apariciones del carácter anterior.	F{2,4} encontrará “FF” en “#FF0000” y las cuatro primeras efes de #FFFFFF
[abc]	Cualquiera de los caracteres entre corchetes. Especifique un rango de caracteres con un guión (por ejemplo, [a-f] es equivalente a [abcdef]).	[e-g] encontrará “e” en “bed”, “f” en “folly”, y ”g” en “guard”
[^abc]	Cualquier carácter que no esté entre paréntesis angulares. Especifique un rango de caracteres con un guión (por ejemplo, [^a-f] es equivalente a [^abcdef]).	[^aeiou] encontrará inicialmente “r” en “orange”, “b” en “book” y “k” en “eek!”
\b	Límite de palabra (como un espacio o un retorno de carro).	\bb encontrará “b” en “book”, pero no en “goober” ni “snob”
\B	Cualquiera que no sea un límite de palabra.	\Bb encontrará “b” en “goober”, pero no en “book”
\d	Cualquier carácter de dígito. Equivalente a [0-9].	\d encontrará “3” en “C3PO” y “2” en “apartment 2G”
\D	Cualquier carácter que no sea de dígito. Equivalente a [^0-9].	\D encontrará “S” en “900S” y “Q” en “Q45”
\f	Salto de página.	
\n	Salto de línea.	
\r	Retorno de carro.	
\s	Cualquier carácter individual de espacio en blanco (espacios, tabulaciones, saltos de página o saltos de línea).	\sbook encontrará ”book” en “blue book”, pero no en “notebook”
\S	Cualquier carácter individual que no sea un espacio en blanco.	\Sbook encontrará “book” en “notebook”, pero no en “blue book”
\t	Tabulación.	
\w	Cualquier carácter alfanumérico, incluido el de subrayado. Equivalente a [A-Za-z0-9_].	b\w* encontrará “barking” en “the barking dog” y “big” y “black” en “the big black dog”

\W	Cualquier carácter que no sea alfanumérico. Equivalente a [^A-Za-z0-9_].	\W encontrará “&” en “Jake&Mattie” y “%” en “100%”
Control+Intro o Mayús+Intro (Windows), o Control+Retorno o Mayús+Retorno o Comando+Retorno (Macintosh)	Carácter de retorno. Desactive la opción Omitir espacio en blanco cuando realice esta búsqueda si no utiliza expresiones regulares. Observe que este método busca un determinado carácter, no un salto de línea. Por ejemplo, no busca etiquetas ni <p>. Los caracteres de retorno aparecen como espacios en la vista Diseño, no como saltos de línea.	

Utilice paréntesis para destacar agrupaciones dentro de la expresión regular a las que podrá hacer referencia posteriormente. A continuación, utilice $1, $2, $3, etc. en el campo Reemplazar con para hacer referencia a la primera, segunda, tercera y posteriores agrupaciones entre paréntesis.

Nota: En el campo Buscar, para hacer referencia a una agrupación entre paréntesis anterior en la expresión regular, utilice \1, \2, \3, etc. en lugar de $1, $2, $3.

Por ejemplo, si busca (\d+)\/(\d+)\/(\d+) y lo reemplaza por $2/$1/$3, cambiará el día y el mes de una fecha separada por barras y, de esta manera, el formato de fechas americano se convertirá al formato europeo.

Volver al principio

Código de comportamiento de servidor

Cuando desarrolla una página dinámica y seleccione un comportamiento del servidor en el panel Comportamientos del servidor, Dreamweaver inserta uno o varios bloques de código en la página para que funcione el comportamiento del servidor.

Si cambia manualmente el código de un bloque de código, ya no podrá utilizar paneles como Vinculaciones o Comportamientos del servidor para editar el comportamiento del servidor. Dreamweaver busca patrones específicos en el código de la página para detectar comportamientos del servidor y mostrarlos en el panel Comportamientos del servidor. Si cambia el código de un bloque de código, Dreamweaver ya no puede detectar el comportamiento del servidor y mostrarlo en el panel Comportamientos del servidor. Sin embargo, el comportamiento del servidor se encuentra aún en la página y podrá editarlo en el entorno de programación de Dreamweaver.

Más temas de ayuda

Configuración del entorno de programación

Uso de espacios de trabajo orientados a codificadores
Visualización del código
Personalización de los métodos abreviados de teclado
Apertura de archivos en la vista Código de forma predeterminada

Volver al principio

Uso de espacios de trabajo orientados a codificadores

Puede adaptar el entorno de programación en Dreamweaver para ajustarlo a su manera de trabajar. Por ejemplo, puede cambiar la visualización de los códigos, configurar distintos métodos abreviados de teclado o importar y utilizar la biblioteca de etiquetas que desee.

Dreamweaver se suministra con diversos diseños de espacios de trabajo pensados para ofrecer una experiencia de programación óptima. Desde el conmutador de espacios de trabajo de la Barra de la aplicación, puede elegir entre los espacios de trabajo Desarrollador de aplicaciones, Desarrollador de aplicaciones avanzado, Programador y Programador avanzado. Todos estos espacios de trabajo muestran la vista Código de forma predeterminada (en la ventana de documento completa o en las vistas de Código y Diseño) y tienen paneles acoplados en la parte izquierda de la pantalla. Todos ellos menos Desarrollador de aplicaciones avanzado eliminan el inspector de propiedades de la vista predeterminada.

Si ninguno de los espacios de trabajo proporcionados ofrece exactamente lo que necesita, puede personalizar el diseño de espacio de trabajo abriendo y acoplando paneles en los lugares que desee y guardando posteriormente la configuración como espacio de trabajo personalizado.

Volver al principio

Visualización del código

Puede ver el código fuente del documento actual de varias formas: en la ventana de documento activando la vista Código, dividir la ventana de documento para mostrar tanto la página como el código asociado o trabajar en el Inspector de código, una ventana de programación independiente. El inspector de código funciona igual que la vista Código; puede concebirlo como una vista Código separable para el documento actual.

Visualización de código en la ventana de documento

❖ Seleccione Ver > Código.

Codificación y edición simultánea de una página en la ventana de documento

1. Seleccione Ver > Código y diseño.

   El código aparecerá en el panel superior y la página en el inferior.

2. Para mostrar la página en la parte superior, elija Vista de diseño encima de las opciones de visualización de la barra de herramientas Documento.
3. Para ajustar el tamaño de los paneles en la ventana de documento, arrastre la barra de separación hasta la posición deseada. La barra de separación se encuentra entre los dos paneles.

   La vista Código se actualiza automáticamente al realizar cambios en la vista Diseño. Sin embargo, después de realizar cambios en la vista de código, deberá actualizar manualmente el documento en la vista de diseño; para ello haga clic en la vista de diseño o presione F5.

Visualización de código en una ventana independiente con el inspector de código

El Inspector de código le permite trabajar en una ventana de programación independiente, como si trabajara en la vista Código.

❖ Seleccione Ventana > Inspector de código. La barra de herramientas incluye las siguientes opciones:

Administración de archivos Coloca u obtiene el archivo.

Vista previa/Depurar en navegador Proporciona una vista previa o depura el documento en un navegador.

Actualizar vista de diseño Actualiza el documento en la vista Diseño de tal modo que refleje cualquier cambio realizado en el código. Los cambios realizados en el código no aparecerán de forma automática en la vista Diseño hasta que se efectúen determinadas acciones, como guardar el archivo o hacer clic en este botón.

Referencia Abre el panel Referencia. Consulte Uso del material de consulta para lenguajes.

Navegación por el código Le permite desplazarse rápidamente por el código. Consulte Desplazamiento a una función de JavaScript o VBScript.

Ver opciones Le permite determinar cómo debe mostrarse el código. Consulte Definición del aspecto del código.

Para utilizar la barra de herramientas Programación, situada a la izquierda de la ventana, consulte Inserción de código con la barra de herramientas Programación.

Volver al principio

Personalización de los métodos abreviados de teclado

En Dreamweaver puede utilizar los métodos abreviados de teclado que desee. Si está acostumbrado a utilizar métodos abreviados de teclado específicos, por ejemplo Mayús+Intro para añadir un salto de línea, o Control+G para ir a una posición concreta del código, puede añadirlos a Dreamweaver mediante el editor de métodos abreviados de teclado.

Para obtener instrucciones, consulte Personalización de los métodos abreviados de teclado.

Volver al principio

Apertura de archivos en la vista Código de forma predeterminada

Cuando abre un tipo de archivo que no suele contener HTML (por ejemplo, un archivo JavaScript), éste se abre en la vista Código (o en el Inspector de código) en lugar de en la vista Diseño. Puede especificar qué tipos de archivo desea abrir en la vista de código.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Tipos de archivo/editores en la lista Categoría de la izquierda.
3. En el cuadro Abrir en vista de código, añada la extensión de nombre de archivo del tipo de archivo que desea abrir automáticamente en la vista de código.

   Deje un espacio entre las extensiones de nombre de archivo. Puede añadir tantas extensiones como desee.

Más temas de ayuda

Configuración de las preferencias de codificación

Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte [este artículo](#).*

Ir al principio

Acerca de las preferencias de codificación

Puede configurar las preferencias de codificación, como el formato y el color del código, entre otras, para adaptarlas a sus necesidades específicas.

Nota: *Para configurar las preferencias avanzadas, utilice el Editor de la biblioteca de etiquetas (consulte Administración de bibliotecas de etiquetas).*

Ir al principio

Configuración del aspecto del código

Puede configurar el ajuste de texto, mostrar los números de línea de código, resaltar el código no válido, configurar la aplicación de color a la sintaxis de los elementos del código, configurar la aplicación de sangría y mostrar caracteres ocultos en el menú Ver > Opciones de Vista de Código.

1. Visualice un documento en la Vista de código o en el inspector de código.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Ver > Opciones de Vista de código.
   - Haga clic en el botón Ver opciones  de la barra de herramientas situada en la parte superior de la Vista de código o el Inspector de código.
3. Seleccione o anule la selección de cualquiera de las opciones siguientes:

   Ajustar texto Ajusta el código para que pueda verlo sin necesidad de desplazarse horizontalmente. Esta opción no inserta saltos de línea, pero facilita la lectura del código.

   Números de línea Muestra números de línea al lado del código.

   Caracteres ocultos Muestra caracteres especiales en lugar de espacios en blanco. Por

ejemplo, un punto sustituye a cada espacio, dos paréntesis angulares sustituyen a cada tabulador y un marcador de párrafo sustituye a cada salto de línea.

Nota: *Los saltos de línea automáticos que Dreamweaver utiliza para ajustar el texto no aparecen con un marcador de párrafo.*

Resalto del código no válido Hace que Dreamweaver resalte en color amarillo todo el código HTML que no sea válido. Al seleccionar una etiqueta no válida, el Inspector de propiedades muestra información sobre cómo corregir el error.

Aplicar colores a sintaxis Activa o desactiva los colores del código. Para obtener información sobre cómo cambiar el esquema de color, consulte Definición de los colores del código.

Sangría automática Aplica automáticamente sangría al código cuando pulsa Intro mientras escribe el código. La nueva línea de código aplica sangría al mismo nivel que la línea anterior. Para obtener información sobre cómo cambiar el espaciado de la sangría, consulte la opción Tamaño de tabulación en Cambio del formato del código.

Ir al principio

Cambio del formato del código

Puede cambiar la apariencia de los códigos especificando preferencias de formato como la sangría, la longitud de línea y el uso de mayúsculas y minúsculas en nombres de etiquetas y atributos.

Todas las opciones de formato de código, salvo la opción Anular may/min de, se aplican automáticamente solo a los documentos nuevos o a las adiciones realizadas en los documentos que cree posteriormente.

Para cambiar el formato de documentos HTML existentes, abra el documento y seleccione Comandos > Aplicar formato de origen.

1. Seleccione Edición > Preferencias.
2. Seleccione Formato de código en la lista Categoría de la izquierda.
3. Defina cualquiera de las opciones siguientes:

Sangría Indica si debe o no aplicarse sangría en el código generado por Dreamweaver (según las reglas de sangría especificadas en estas preferencias).

Nota: *La mayoría de las opciones de sangría de este cuadro de diálogo solo se aplican al código generado por Dreamweaver, no al código que escriba. Para aplicar sangría a cada nueva línea de código que escriba, con el fin de colocarla al mismo nivel que la línea anterior, seleccione la opción Ver > Opciones de Vista de Código > Sangría automática. Para obtener más información, consulte Configuración del aspecto del código.*

Con (Cuadro de texto y menú emergente) Especifica cuántos espacios o tabulaciones debe utilizar Dreamweaver para aplicar sangría al código que genera. Por ejemplo, si escribe 3 en el cuadro y selecciona Tabulaciones en el menú emergente, se aplicará sangría al código generado por Dreamweaver utilizando tres caracteres de tabulación para cada nivel de sangrado.

Tamaño de tabulación Determina el ancho, en caracteres, de cada espacio de tabulación en la Vista de código. Por ejemplo, si el Tamaño de tabulación se define en 4, cada tabulación aparecerá en la Vista de código como un espacio en blanco correspondiente al ancho de cuatro caracteres. Si, además, el valor de Tamaño de tabulación se define en 3, en el código generado por Dreamweaver se aplicará una sangría utilizando tres caracteres de tabulación para cada nivel de sangría, que aparecerá en Vista de código como un espacio en blanco correspondiente al ancho de

doce caracteres.

__Nota:__ Dreamweaver aplica sangría mediante espacios o tabulaciones; no convierte una serie de espacios en tabulación al insertar código.

Tipo de salto de línea Especifica el tipo de servidor remoto (Windows, Macintosh o UNIX) que aloja el sitio remoto. La elección del tipo adecuado de caracteres para salto de línea garantiza que el código fuente HTML aparezca de forma correcta en el servidor remoto. Esta opción también resulta útil si trabaja con un editor de texto externo que solo reconoce determinados tipos de saltos de línea. Por ejemplo, utilice CR LF (Windows) si su editor externo es el Bloc de notas y CR (Macintosh) si su editor externo es SimpleText.

__Nota:__ Para los servidores a los que se conecte mediante FTP, esta opción solo afecta al modo de transferencia binaria; el modo de transferencia ASCII de Dreamweaver omite esta opción. Si descarga archivos mediante el modo ASCII, Dreamweaver establecerá los saltos de línea basándose en el sistema operativo del equipo; si carga archivos con el modo ASCII, todos los saltos de línea se configurarán como CR LF.

May/min de etiqueta predeterminada y May/min de atributo predeterminado Controlan las mayúsculas de los nombres de etiquetas y atributos. Estas opciones se aplican a las etiquetas y los atributos que inserte o edite en la vista de diseño, pero no a los que introduzca directamente en la Vista de código, ni a las etiquetas y los atributos de un documento en el momento de abrirlo (a menos que también seleccione una o las dos opciones de Anular may/min de).

__Nota:__ Estas preferencias solo son aplicables a páginas HTML. Dreamweaver las omite en páginas XHTML, ya que las etiquetas y los atributos en mayúsculas no son válidos en XHTML.

Anular may/min de: Etiquetas y Atributos Especifica si deben aplicarse las opciones de mayúsculas/minúsculas en todo momento, incluso cuando se abre un documento HTML existente. Cuando seleccione una de estas opciones y haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo, todas las etiquetas o los atributos del documento actual se convertirán inmediatamente en mayúsculas o minúsculas, al igual que todas las etiquetas o los atributos de los documentos que abra a partir de ese momento (y hasta que desactive esta opción). Las etiquetas o los atributos que introduzca en la Vista de código y en Quick Tag Editor también se convertirán en mayúsculas o minúsculas, al igual que las etiquetas o los atributos que inserte mediante el panel Insertar. Por ejemplo, si desea que los nombres de etiquetas se conviertan siempre en minúsculas, especifique minúsculas como valor de la opción Mayúsculas/minúsculas de etiqueta predeterminada y seleccione la opción Anular mayúsculas/minúsculas de: Etiquetas. Posteriormente, cuando abra un documento que contenga nombres de etiquetas en mayúsculas, Dreamweaver los convertirá en minúsculas.

__Nota:__ Las versiones de HTML más antiguas admitían que los nombres de etiquetas y atributos estuvieran escritos en mayúsculas o minúsculas, pero en XHTML dichos nombres tienen que estar escritos en minúsculas. La Web va camino de adoptar XHTML; por lo tanto, es mejor utilizar las minúsculas para los nombres de etiquetas y atributos.

Etiqueta TD: No incluir salto en etiqueta TD Resuelve un problema de visualización que se produce en algunos navegadores antiguos cuando hay espacio en blanco o saltos de línea después de una etiqueta <td> o justo delante de una etiqueta </td>. Al seleccionar esta opción, Dreamweaver no escribe saltos de línea después de una etiqueta <td> ni delante de una etiqueta </td> aunque el formato de la Biblioteca de etiquetas indique que el salto de línea debe ir en dicho lugar.

Formato avanzado Le permite establecer opciones de formato para código de Hojas de estilos en cascada (CSS) y para etiquetas y atributos individuales en el Editor de la biblioteca de etiquetas.

Carácter de espacio en blanco (Solo en la versión en japonés) Permite seleccionar " " o Zenkaku para el código HTML. El espacio en blanco seleccionado en esta opción se utiliza para las etiquetas vacías al crear una tabla y cuando la opción "Permitir múltiples espacios consecutivos" está activada en las páginas con codificación japonesa.

Ir al principio

Configuración de las preferencias de reescritura del código

Utilice las preferencias de reescritura del código para especificar si Dreamweaver debe modificar el código, y de qué manera debe hacerlo, al abrir documentos, al copiar y pegar elementos de formulario y al introducir valores de atributo y URL mediante herramientas como, por ejemplo, el Inspector de propiedades. Estas preferencias no tienen ningún efecto cuando se edita código HTML o scripts en Vista de código.

Si desactiva las opciones de reescritura, se mostrarán elementos de formato no válidos en la ventana de documento para el código HTML que se haya reescrito.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Reescritura de código en la lista Categoría de la izquierda.
3. Defina cualquiera de las opciones siguientes:

Reparar etiquetas mal anidadas y no cerradas Reescribe las etiquetas solapadas. Por ejemplo, `<b><i>texto</b></i>` se reescribe como `<b><i>texto</i></b>`. Esta opción también inserta comillas y paréntesis angulares de cierre en el caso de que no estén presentes.

Cambiar nombre de elementos de formulario al pegar Comprueba que no hay nombres repetidos en los objetos de formulario. Esta opción se activa de forma predeterminada.

Nota: *A diferencia de las otras opciones de este cuadro de diálogo de preferencias, esta opción no se aplica al abrir un documento, solo al copiar y pegar un elemento de formulario.*

Quitar etiquetas de cierre adicionales Elimina las etiquetas de cierre para las que no existe la correspondiente etiqueta de apertura.

Advertir al solucionar/eliminar etiquetas Muestra un resumen del código HTML técnicamente no válido que Dreamweaver ha intentado corregir. En dicho resumen se indica la ubicación del problema (a través de números de línea y de columna) para que pueda localizar la corrección y asegurarse de que el resultado es el que desea.

Nunca reescribir código: En archivos con extensiones Permite impedir que Dreamweaver reescriba código en archivos con las extensiones de nombre de archivo especificadas. Esta opción resulta especialmente útil para archivos que contengan otro tipo de etiquetas.

Codificar <, >, & y " en valores de atributo usando & Garantiza que los valores de atributo que especifique o edite mediante las herramientas de Dreamweaver, como por ejemplo el Inspector de propiedades, contengan solo caracteres admitidos. Esta opción se activa de forma predeterminada.

Nota: *Esta opción, así como las opciones siguientes, no se aplican a los URL escritos en la Vista de código. Además, no modifican el código existente en un archivo.*

No codificar caracteres especiales Impide que Dreamweaver modifique los URL con

el fin de que solo utilice caracteres admitidos. Esta opción se activa de forma predeterminada.

Codificar caracteres especiales de los URL utilizando &# Garantiza que, al introducir o editar URL empleando las herramientas de Dreamweaver como, por ejemplo, el Inspector de propiedades, dichos URL contengan solo caracteres admitidos.

Codificar caracteres especiales de los URL utilizando % Funciona de la misma manera que la opción anterior, pero utiliza un método distinto para codificar los caracteres especiales. Este método de codificación (con el signo de porcentaje) puede proporcionar mayor compatibilidad con navegadores anteriores, pero no funciona tan bien con los caracteres de algunos idiomas.

Ir al principio

Configuración del tema de color de la Vista de código

Las preferencias de colores de código para especificar un tema para Vista de código. Puede personalizar el tema seleccionando esquemas de color diferentes para los fondos, primeros planos y caracteres ocultos.

Para cada tipo de documento mencionado, puede personalizar los colores para las distintas categorías de etiquetas y elementos de código, como etiquetas relacionadas con formularios o identificadores de JavaScript. Por ejemplo, con el tema Cuervo aplicado a todos los tipos de documento, puede elegir un color azul para etiquetas relacionadas con formularios solo en documentos HTML.

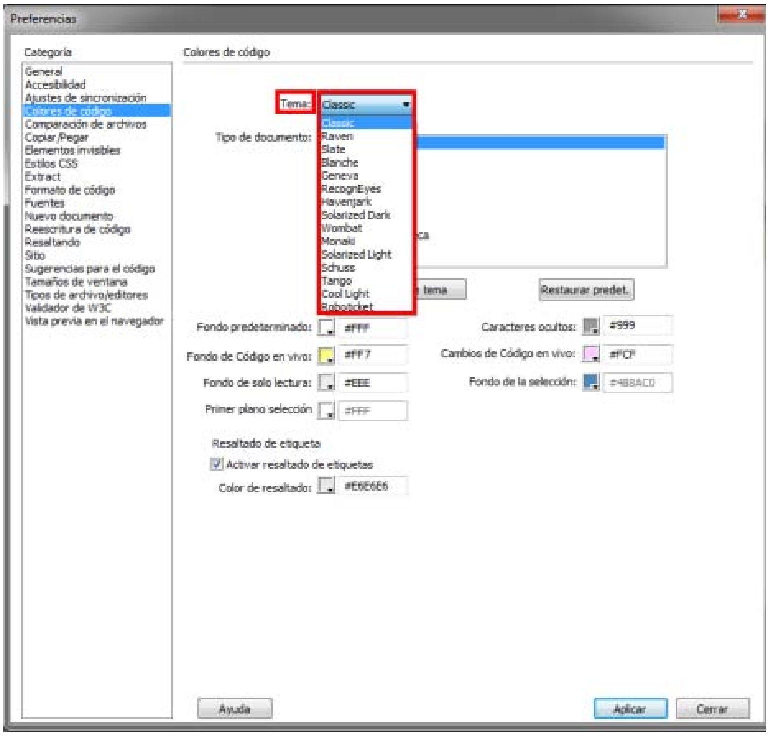
Todos los ajustes personalizados en un tema se guardan al hacer clic en Aplicar y el tema personalizado está disponible para su uso en distintas sesiones de Dreamweaver.

Nota: Para establecer las preferencias de colores de una etiqueta determinada, edite la definición de la etiqueta en el Editor de la biblioteca de etiquetas.

Personalizar temas

El tema predeterminado es Clásico. Para cambiar el tema o personalizar un tema, realice los pasos siguientes:

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Colores de código en la lista Categoría de la izquierda.
3. Seleccione un tema en la lista Temas.



Temas listos para su uso en Vista de código

4. Si desea personalizar el tema, realice los pasos siguientes:
   1. Para cambiar el color de fondo, utilice las opciones siguientes:

      Fondo predeterminado establece un color de fondo predeterminado para la Vista de código y el inspector de código.

      Caracteres ocultos establece el color de los caracteres ocultos.

      Fondo de Código en vivo establece el color de fondo de la Vista de código en vivo. El color predeterminado es amarillo.

      Cambios de Código en vivo establece el color de resaltado del código modificado en la Vista de código en vivo. El color predeterminado es rosa.

      Fondo de solo lectura establece el color de fondo para el texto de solo lectura.

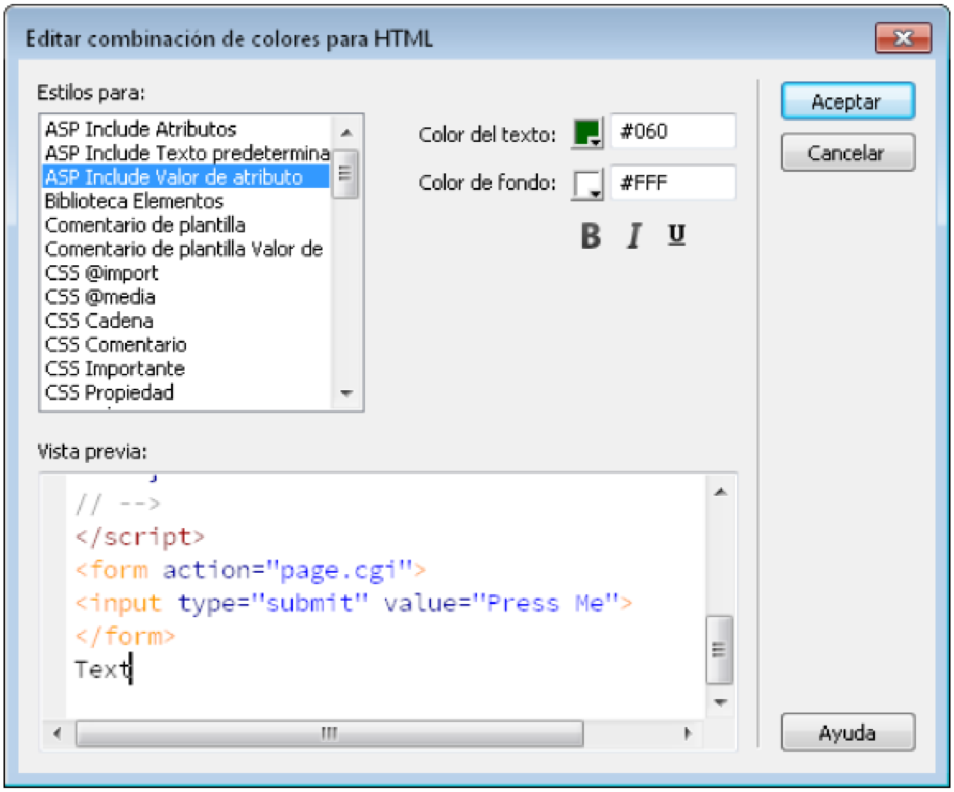
      Fondo de la selección configura el color de fondo del código seleccionado.

      Primer plano de la selección configura el color de primer plano del código seleccionado.
   2. Para cambiar el esquema de color de categorías de etiqueta o elementos de código específicos, seleccione un tipo de documento en la lista Tipo de documento. A continuación, haga clic en Editar colores de tema.

      Nota: Los cambios que efectúe en el esquema de color del código de un tipo de documento seleccionado afectarán a todos los documentos de este tipo.

      En el cuadro de diálogo Editar combinación de colores, seleccione un elemento de código de la lista Estilos para y establezca su color de texto, color de fondo y (opcionalmente) estilo (negrita, cursiva o subrayado). El código de muestra del panel

de vista previa cambia para ajustarse a los nuevos colores y estilos.



Edición del esquema de color para el tipo de documento HTML

3. Para volver a los valores predeterminados de fábrica de un tema, haga clic en Restaurar valores predeterminados.

5. Haga clic en Aplicar para guardar los cambios.

Puede mantener los temas de código personalizados sincronizados con sus instancias de Dreamweaver utilizando la opción Sincronizar configuración en Preferencias. Para obtener más información, consulte Sincronización de la configuración de Dreamweaver con Creative Cloud.

Añadir temas a la lista predeterminada

Si desea que un tema personalizado aparezca en la lista predeterminada de temas, siga estos pasos:

1. Copie y pegue el archivo Themes.xml en su escritorio desde la siguiente ubicación:
   - En Windows: C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Dreamweaver CC 2015\configuración\temas
   - En Mac: Aplicaciones/Adobe Dreamweaver CC 2015/configuration/themes/
2. Abra el archivo Themes.xml en el Bloc de notas y añada la siguiente línea antes de la etiqueta de cierre <theme>:

   ```
   <theme name="MyTheme"></theme>
   ```
3. Reemplace el archivo Themes.xml por el archivo que ha editado en la siguiente ubicación:
   - En Windows: C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Dreamweaver CC 2015\configuración\temas
   - En Mac: Aplicaciones/Adobe Dreamweaver CC 2015/configuration/themes/
4. Para especificar el esquema de colores de su tema, vuelva a utilizar los archivos XML

para los temas existentes en las siguientes ubicaciones:

- En Windows: C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Dreamweaver CC 2015\configuración\temas
- En Mac: Aplicaciones/Adobe Dreamweaver CC 2015/configuration/themes/

Por ejemplo, copie los archivos Cuervo.xml y colorespredeterminadosdeCuervo.xml. A continuación, cámbieles el nombre a Mitema.xml y colorespredeterminadosdeMitema.xml.

5. Vuelva a ejecutar Dreamweaver y compruebe la lista de los temas predeterminados (Preferencias > Colores de código) para ver si su tema se encuentra en la lista.

Ir al principio

Uso de un editor externo

Puede especificar un editor externo para editar los archivos con determinados nombres y extensiones. Por ejemplo, puede iniciar un editor de texto como BBEdit, el Bloc de notas o TextEdit desde Dreamweaver para modificar archivos JavaScript (JS).

Puede asignar distintos editores externos para extensiones de nombres de archivo diferentes.

Definición de un editor externo para un tipo de archivo

1. Seleccione Edición > Preferencias.
2. Seleccione Tipos de archivo/editores en la lista Categoría de la izquierda, establezca las opciones y haga clic en Aceptar.

Abrir en Vista de código Especifica las extensiones de nombre de archivo que deben abrirse automáticamente en la Vista de código en Dreamweaver.

Editor de código externo Especifica el editor de texto que debe utilizarse.

Volver a cargar archivos modificados Especifica el comportamiento cuando Dreamweaver detecte cambios realizados externamente en un documento abierto en Dreamweaver.

Guardar al iniciar Especifica si Dreamweaver debe guardar siempre el documento actual antes de iniciar el editor, no guardarlo nunca o solicitar confirmación antes de guardarlo cada vez que se inicie el editor externo.

Fireworks Especifica editores de varios tipos de archivos multimedia.

Inicio de un editor de código externo

- Seleccione Edición > Editar con Editor externo.

Recomendaciones de Adobe

- Visualización del código
- Introducción a la barra de herramientas Programación
- Configuración de las preferencias de sugerencias para el código
- Aplicación de formato a código CSS
- Configuración de las preferencias de sugerencias para el código
- Limpieza de archivos HTML de Microsoft Word
- Configuración de las preferencias de sugerencias para el código

- Personalización de las preferencias de colores de código para una plantilla
- Edición de bibliotecas, etiquetas y atributos
- Vista previa de Código en vivo
- Configuración de las preferencias de sugerencias para el código
- Apertura de archivos en Vista de código de forma predeterminada

Escritura y edición de código

Nota: *la interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Ir al principio

Sugerencias para el código

Esta función le ayuda a insertar y editar código rápidamente y sin errores. Conforme introduzca caracteres en la Vista de código, verá una lista de candidatos para completar la entrada automáticamente. Por ejemplo, al escribir el primer carácter de una etiqueta, un atributo o un nombre de propiedad CSS, verá una lista de opciones que comiencen por dichos caracteres. Esta función simplifica la introducción y edición de código. También puede utilizarla para ver los atributos disponibles para una etiqueta, los parámetros disponibles para una función o los métodos disponibles para un objeto.

las sugerencias para el código están disponibles para diversas clases de código. Al escribir el primer carácter de un tipo de código concreto, verá una lista de candidatos adecuados. Por ejemplo, para ver una lista de sugerencias para código de nombres de etiquetas HTML, introduzca un paréntesis angular derecho (<). De igual forma, para mostrar sugerencias para código JavaScript, introduzca un punto (operador de punto) tras un objeto.

> *Para obtener los mejores resultados, especialmente cuando se utilizan sugerencias para código de funciones y objetos, establezca la opción Demora, en el cuadro de diálogo de preferencias de sugerencias para código, con un valor de 0 segundos.*

La función de sugerencias para el código también reconoce clases JavaScript personalizadas no incorporadas en el lenguaje. Puede escribir estas clases personalizadas o añadirlas a través de bibliotecas de otros fabricantes, como Prototype.

La lista de sugerencias para el código desaparece cuando se pulsa Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh).

Para ver un tutorial en vídeo sobre sugerencias para el código, consulte www.adobe.com/go/lrvid4048_dw.

Para ver un vídeo de introducción elaborado por el equipo de ingeniería de Dreamweaver sobre la compatibilidad con JavaScript que ofrece Dreamweaver, consulte www.adobe.com/go/dw10javascript_es.

Lenguajes y tecnologías admitidos

Dreamweaver admite sugerencias para código de los siguientes lenguajes y tecnologías:

- Adobe ColdFusion
- Ajax
- ASP JavaScript
- ASP.NET C#
- ASP.NET VB
- ASP VBScript
- CSS2 y CSS3
- DOM (Modelo de objetos de documento)
- HTML4 y HTML5
- jQuery (CS5.5 y posterior)
- JavaScript (incluye sugerencias para clases personalizadas)
- JSP
- PHP MySQL
- Spry

Visualización de un menú de sugerencias para el código

Las sugerencias para el código aparecen automáticamente al escribir en la Vista de código. No obstante, también puede mostrar el menú de sugerencias para el código manualmente sin escribir nada.

1. En la Vista de código (Ventana > Código), sitúe el puntero de inserción dentro de una etiqueta.
2. Pulse Control + Barra espaciadora.

Inserción de código en la Vista de código mediante sugerencias para el código

1. Escriba el principio de una parte del código. Por ejemplo, para insertar una etiqueta, escriba un paréntesis angular de apertura (**<**). Para insertar un atributo, sitúe el punto de inserción inmediatamente después de un nombre de etiqueta y pulse la barra espaciadora.

   Se muestra una lista de elementos (como nombres de etiqueta o nombres de atributo).

   Para cerrar la lista, pulse la tecla Esc.

2. Desplácese por la lista mediante la barra de desplazamiento o con las teclas de flecha arriba y flecha abajo.

3. Para insertar un elemento de la lista, haga doble clic en él o selecciónelo y pulse Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

   Si un estilo CSS creado recientemente no aparece en una lista de sugerencias para el código de estilos CSS, seleccione Actualizar lista de estilos en la lista de sugerencias para el código. Si está visible la vista Diseño, a veces aparecerá código no válido temporalmente en la vista Diseño después de seleccionar Actualizar lista de estilos. Para eliminar el código no válido de la vista Diseño, pulse F5 para actualizar cuando termine de insertar el estilo.

4. Para insertar una etiqueta de cierre, escriba **</** (barra inclinada).

   Nota: *De manera predeterminada, Dreamweaver determina si es necesaria una etiqueta de cierre y la inserta automáticamente. Puede cambiar este comportamiento predeterminado para que Dreamweaver inserte una etiqueta de cierre después de que introduzca el paréntesis angular de cierre (>) de la etiqueta de apertura </. Como alternativa, el comportamiento predeterminado puede ser no insertar ninguna etiqueta de cierre. Seleccione Edición > Preferencias > Sugerencias para el código y, a continuación, seleccione una de las opciones del área Cerrar etiquetas.*

Edición de una etiqueta mediante sugerencias para el código

- Para reemplazar un atributo por otro, elimine el atributo y su valor. A continuación, añada un nuevo atributo y su valor tal como se describe en el procedimiento anterior.
- Para cambiar un valor, elimínelo y, a continuación, añada un valor como se describe en el procedimiento anterior.

Actualización de las sugerencias para el código JavaScript

Dreamweaver actualiza automáticamente la lista de sugerencias para el código disponibles mientras trabaja con archivos JavaScript. Supongamos, por ejemplo, que está trabajando en un archivo HTML principal y que cambia a un archivo JavaScript para realizar un cambio. Dicho cambio se refleja en la lista de sugerencias para el código al regresar al archivo HTML principal. Sin embargo, la actualización automática sólo funciona si los archivos JavaScript se editan en Dreamweaver.

Si edita los archivos JavaScript fuera de Dreamweaver, pulse Control + punto para actualizar las sugerencias para el código JavaScript.

Sugerencias para el código y errores de sintaxis

Las sugerencias para el código no funcionan correctamente si Dreamweaver detecta errores de sintaxis en el código. Dreamweaver le avisa de la existencia de errores de sintaxis mostrando información sobre ellos en una barra situada en la parte superior de la página. La barra de información de errores de sintaxis muestra la primera línea de código en la que Dreamweaver ha detectado el error. Conforme resuelva los errores, Dreamweaver continuará mostrando los errores que tengan lugar posteriormente.

Dreamweaver proporciona ayuda adicional resaltando (en color rojo) los números de línea en los que se encuentran los errores de sintaxis. El resaltado aparece en la Vista de código del archivo que contiene el error.

Dreamweaver no sólo muestra errores de sintaxis para la página actual, sino también para páginas relacionadas. Supongamos, por ejemplo, que está trabajando en una página HTML que utiliza un archivo JavaScript incluido. Si el archivo incluido contiene un error, Dreamweaver también mostrará una alerta para el archivo JavaScript. El archivo relacionado que contiene el error puede abrirse fácilmente haciendo clic en su nombre en la parte superior del documento.

Puede desactivar la barra de información de errores de sintaxis haciendo clic en el botón Alertas de errores

de sintaxis en la barra de herramientas de Programación.

Configuración de las preferencias de sugerencias para el código

Es posible cambiar las preferencias predeterminadas de las sugerencias para el código. Por ejemplo, si no desea mostrar los nombres de propiedades CSS ni las sugerencias para el código de Spry, puede anular la selección de éstos en las preferencias de sugerencias para el código. También puede establecer las preferencias relativas al retardo de las sugerencias para el código y a las etiquetas de cierre.

Aunque las sugerencias para el código estén desactivadas, puede visualizar una sugerencia emergente en la Vista de código pulsando Control + Barra espaciadora.

1. Seleccione Edición > Preferencias.
2. Seleccione Sugerencias para el código en la lista Categoría de la izquierda.
3. Defina cualquiera de las opciones siguientes:

Cerrar etiquetas Especifica el modo en que Dreamweaver inserta etiquetas de cierre. De forma predeterminada, Dreamweaver inserta la etiqueta de cierre automáticamente después de escribir los caracteres **`</`**. Puede cambiar este comportamiento predeterminado para que la etiqueta de cierre se inserte tras escribir el paréntesis angular final (>) de la etiqueta de apertura o para que no se inserte ninguna etiqueta.

Activar sugerencias para el código Muestra las sugerencias para el código mientras usted introduce código en la Vista de código. Arrastre el control deslizante Demora para ajustar el tiempo en segundos antes de que se muestren las sugerencias adecuadas.

Activar consejos de herramientas Muestra una descripción ampliada (si está disponible) de la sugerencia para el código seleccionada.

Menús Establece exactamente el tipo de sugerencias para el código que desea que se muestren mientras escribe. Puede utilizar todos o solo algunos de los menús.

Ir al principio

Sugerencias para el código específicas del sitio

Dreamweaver CS5 permite a los desarrolladores que trabajan con Joomla, Drupal, Wordpress u otros frameworks ver sugerencias para el código PHP conforme escriben en la Vista de código. Para mostrar estas sugerencias para el código, deberá crear en primer lugar un archivo de configuración empleando el cuadro de diálogo Sugerencias para el código específicas del sitio. La configuración indica a Dreamweaver el lugar en el que debe buscar las sugerencias para el código específicas para el sitio.

Para ver un tutorial en vídeo sobre el uso de sugerencias para el código específicas del sitio, consulte www.adobe.com/go/learn_dw_comm13_es.

Creación del archivo de configuración

Utilice el cuadro de diálogo Sugerencias para el código específicas del sitio con el fin de crear el archivo de configuración necesario para mostrar sugerencias para el código en Dreamweaver.

De manera predeterminada, Dreamweaver almacena el archivo de configuración en el directorio Adobe Dreamweaver CS5\configuration\Shared\Dinamico\Presets.

Nota: *Las sugerencias para el código que cree serán específicamente para el sitio seleccionado en el panel Archivos de Dreamweaver. Para que se muestren las sugerencias para el código, la página en la que está*

trabajando debe residir en el sitio seleccionado actualmente.

1. Seleccione Sitio > Sugerencias para el código específicas del sitio.

   De manera predeterminada, la función Sugerencias para el código específicas del sitio examina el sitio para determinar el framework CMS (Content Management System: sistema de administración de contenidos) que está usando. Dreamweaver admite de forma predeterminada tres frameworks: Drupal, Joomla y Wordpress.

   Los cuatro botones situados a la derecha del menú emergente Estructura le permiten importar, guardar, cambiar el nombre o eliminar estructuras de frameworks.

   Nota: *no puede eliminar ni cambiar el nombre de las estructuras de frameworks predeterminadas.*

2. En el cuadro de texto Raíz secundaria, especifique la carpeta de la raíz secundaria en la que almacena los archivos del framework. Puede hacer clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto para ir a la ubicación de los archivos del framework.

   Dreamweaver muestra una estructura de árbol de las carpetas que contienen los archivos del framework. Si se muestran todas las carpetas y/o los archivos que desea examinar, haga clic en Aceptar para ejecutar la exploración. Si desea personalizar la exploración, continúe con los siguientes pasos.

3. Haga clic en el botón de signo más (+) situado encima de la ventana Archivos para seleccionar un archivo o una carpeta que desee añadir a la exploración. En el cuadro de diálogo Añadir archivo o carpeta, puede especificar las extensiones de archivos concretas que desee incluir.

   Nota: *si especifica las extensiones de archivo concretas, acelerará el proceso de exploración.*

4. Para quitar archivos de la exploración, seleccione los archivos que no desee explorar y luego haga clic en el botón de signo menos (-) situado encima de la ventana Archivos.

   Nota: *si el framework seleccionado es Drupal o Joomla, el cuadro de diálogo Sugerencias para el código específicas del sitio muestra una ruta de acceso adicional a un archivo situado en la carpeta de configuración de Dreamweaver. No la elimine, ya que es necesaria cuando se utilizan estos frameworks.*

5. Para personalizar la forma en que la función Sugerencias para el código específicas del sitio trata un determinado archivo o carpeta, selecciónelo de la lista y proceda de una de las siguientes formas:

   - Seleccione Explorar esta carpeta para incluir la carpeta seleccionada en la exploración.
   - Seleccione Recursiva para incluir todos los archivos y carpetas situados dentro de un directorio seleccionado.
   - Haga clic en el botón Extensiones para abrir el cuadro de diálogo Buscar extensiones, en el que podrá especificar las extensiones de los archivos que desea incluir en la exploración para un determinado archivo o carpeta.

Almacenamiento de las estructuras de sitios

Puede guardar la estructura del sitio personalizada que ha creado en el cuadro de diálogo Sugerencias para el código específicas del sitio.

1. Cree la estructura de archivos y carpetas que desee mediante la adición y eliminación de los archivos y carpetas que sean necesarios.
2. Haga clic en el botón Guardar estructura, situado en la esquina superior derecha del cuadro de diálogo.
3. Especifique un nombre para la estructura del sitio y haga clic en Guardar.

Nota: *si el nombre especificado ya se ha usado, Dreamweaver le pedirá que introduzca otro nombre o que*

confirme que desea sobrescribir la estructura del mismo nombre. No podrá sobrescribir ninguna de las estructuras de frameworks predeterminadas.

Cambio del nombre de las estructuras de sitios

Al cambiar el nombre de la estructura del sitio, recuerde que no puede utilizar los nombres de las tres estructuras de frameworks predeterminadas ni la palabra “custom”.

1. Visualice la estructura cuyo nombre desee cambiar.
2. Haga clic en el botón de icono Cambiar nombre de estructura, situado en la esquina superior derecha del cuadro de diálogo.
3. Especifique un nuevo nombre para la estructura y haga clic en Cambiar nombre.

Nota: *si el nombre especificado ya se ha usado, Dreamweaver le pedirá que introduzca otro nombre o que confirme que desea sobrescribir la estructura del mismo nombre. No podrá sobrescribir ninguna de las estructuras de frameworks predeterminadas.*

Adición de archivos o carpetas a la estructura de un sitio

Puede añadir archivos o carpetas asociados a su framework. Posteriormente, podrá especificar las extensiones de los archivos que desea explorar. (Véase la siguiente sección.)

1. Haga clic en el botón de signo más (+), situado encima de la ventana Archivos, para abrir el cuadro de diálogo Añadir archivo o carpeta.
2. En el cuadro de texto Añadir archivo o carpeta, introduzca la ruta de acceso al archivo o la carpeta que desea añadir. También puede hacer clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro de texto para ir hasta el archivo o la carpeta.
3. Haga clic en el botón de signo más (+), situado encima de la ventana Extensiones, para especificar las extensiones de los archivos que desea explorar.

   Nota: *si especifica las extensiones de archivo concretas, acelerará el proceso de exploración.*
4. Haga clic en Añadir.

Búsqueda de extensiones de archivo en un sitio

Utilice el cuadro de diálogo Buscar extensiones para ver y editar las extensiones de archivos incluidas en la estructura del sitio.

1. En el cuadro de diálogo Sugerencias para el código específicas del sitio, haga clic en el botón Extensiones.

   El cuadro de diálogo Buscar extensiones enumera las extensiones que pueden explorarse actualmente.
2. Para añadir otra extensión a la lista, haga clic en el botón de signo más (+) situado encima de la ventana Extensiones.
3. Para eliminar una extensión de la lista, haga clic en el botón de signo menos (-).

Ir al principio

Inserción de código mediante la barra de herramientas Programación

1. Asegúrese que está en la Vista de código (Ver > Código).
2. Sitúe el punto de inserción en el código o seleccione un bloque de código.
3. Haga clic en un botón de la barra de herramientas Programación o seleccione un elemento de un menú emergente de la barra de herramientas.

   Para averiguar la función de cada botón, sitúe el puntero sobre él para que aparezca una descripción de la herramienta. La barra de herramientas Programación muestra de forma predeterminada los botones siguientes:

   Abrir documentos Muestra los documentos abiertos. Al seleccionar uno, éste se muestra en la ventana de documento.

   Mostrar navegador de código Muestra el navegador de código. Para obtener más información, consulte Navegación al código relacionado.

   Ampliar todo Restaura todo el código contraído.

   Seleccionar etiqueta padre Selecciona el contenido y las etiquetas inicial y final circundantes de la línea en la que ha situado el punto de inserción. Si hace clic repetidamente en este botón y las etiquetas están equilibradas, Dreamweaver seleccionará las etiquetas `html` y `/html` más externas.

   Equilibrar llaves Selecciona el contenido y los paréntesis, llaves o corchetes inicial y final de la línea en la que ha situado el punto de inserción. Si hace clic repetidas veces en este botón y los símbolos están equilibrados, Dreamweaver seleccionará en último término las llaves, los paréntesis o los corchetes más externos del documento.

   Números de línea Le permite ocultar o mostrar números al comienzo de cada línea de código.

   Ajustar texto Ajusta todo el texto en la Vista de código de manera que aparece dentro del espacio definido de la vista.

   Resalto del código no válido Resalta el código no válido en amarillo.

   Nota: *esta opción no está disponible para los archivos HTML, CSS, JS, LESS, Sass y SCSS. Utilice Linting en estos archivos para buscar los posibles errores de código.*

   Alertas de errores de sintaxis en la barra de información Activa o desactiva una barra de información en la parte superior de la página que le avisa de la existencia de errores de sintaxis. Cuando Dreamweaver detecta un error de sintaxis, la barra de información de errores de sintaxis especifica la línea del código en la que se encuentra el error. Además, Dreamweaver resalta el número de línea del error en la parte izquierda del documento en la Vista de código. La barra de información está activada de manera predeterminada, pero sólo aparece cuando Dreamweaver detecta errores de sintaxis en la página.

   Nota: *esta opción no está disponible para los archivos HTML, CSS, JS, LESS, Sass y SCSS. Utilice Linting en estos archivos para buscar los posibles errores de código.*

   Aplicar comentario Le permite incluir etiquetas de comentario alrededor del código seleccionado o abrir etiquetas de comentario nuevas.

   - Aplicar comentario HTML envuelve el código seleccionado con `<!--` y `-->`, o abre una nueva etiqueta si no hay código seleccionado.
   - Aplicar comentario // inserta `//` al comienzo de cada línea del código CSS o

JavaScript seleccionado o inserta una sola etiqueta `//` si no hay código seleccionado.

- Aplicar comentario /* */ envuelve el código CSS o JavaScript seleccionado con `/*` y `*/`.
- Aplicar comentario ' se utiliza en el código de Visual Basic. Inserta una comilla simple al comienzo de cada línea de script Visual Basic o inserta una comilla simple en el punto de inserción si no hay código seleccionado.
- Cuando esté trabajando en un archivo ASP, ASP.NET, JSP, PHP o ColdFusion y seleccione la opción Aplicar comentario de servidor, Dreamweaver detectará automáticamente la etiqueta de comentario correcta y la aplicará a la selección.

Quitar comentario Elimina las etiquetas de comentario del código seleccionado. Si una selección contiene comentarios anidados, solo se eliminarán las etiquetas de comentario externas.

Ajustar etiqueta Ajusta al código seleccionado la etiqueta seleccionada de Quick Tag Editor.

Fragmentos recientes Le permite insertar un fragmento de código utilizado recientemente del panel Fragmentos. Para obtener más información, consulte Uso de los fragmentos de código.

Mover o convertir CSS Le permite mover CSS a otra ubicación o convertir CSS en línea en reglas CSS. Para obtener más información, consulte Desplazamiento/exportación de reglas CSS y Conversión de CSS en línea en una regla CSS.

Aplicar sangría al código Desplaza la selección a la derecha.

Anular sangría de código Desplaza la selección a la izquierda.

Formatear código fuente Aplica los formatos de código previamente especificados al código seleccionado o a toda la página si no hay código seleccionado. También puede definir rápidamente las preferencias de formato de código seleccionando Configuración de formato de código en el botón Aplicar formato de origen, o editar las bibliotecas de etiquetas mediante el comando Edición > Bibliotecas de etiquetas.

El número de botones disponibles en la barra de herramientas Programación depende del tamaño de la Vista de código en la ventana de documento. Para ver todos los botones disponibles, puede cambiar el tamaño de la ventana de la Vista de código o hacer clic en el botón de flecha de ampliación situado en la parte inferior de la barra de herramientas Programación.

También puede modificar la barra de herramientas Programación para que muestre más botones (como Ajustar texto, Caracteres ocultos y Sangría automática) u ocultar botones que no desea utilizar. Para ello, no obstante, deberá editar el archivo XML que genera la barra de herramientas. Para más información, consulte *Ampliación de Dreamweaver***.**

Nota: *la opción para ver los caracteres ocultos (no es un botón predeterminado de la barra de herramientas de Programación) está disponible en el menú Ver (Ver > Opciones de vista de Código > Caracteres ocultos).*

Ir al principio

Inserción de código con el panel Insertar

1. Sitúe el punto de inserción en el código.
2. Seleccione una categoría en el panel Insertar.
3. Haga clic en un botón del panel Insertar o seleccione un elemento de un menú

emergente del panel Insertar.

Cuando haga clic en un icono, puede que aparezca inmediatamente el código en la página o que un cuadro de diálogo solicite información adicional para completar el código.

Para averiguar la función de cada botón, sitúe el puntero sobre él para que aparezca una descripción de la herramienta. El número y el tipo de botones disponibles en el panel Insertar varía en función del tipo de documento actual. También depende de si utiliza la Vista de código o la vista Diseño.

Aunque el panel Insertar proporciona una colección de las etiquetas utilizadas habitualmente, no se incluyen todas. Para elegir entre una selección más completa de etiquetas, utilice el Selector de etiquetas.

Ir al principio

Insertar código mediante Emmet

Emmet es un plug-in que permite programar a gran velocidad y generar código HTML y CSS. Ahora puede utilizar abreviaturas de Emmet en la Vista de código o el Inspector de código en Dreamweaver y pulsar la tecla Tabulador para ampliar estas abreviaturas en formato HTML o CSS. Las abreviaturas de HTML se amplían en páginas HTML y PHP. Las abreviaturas de CSS se amplían en páginas CSS, LESS, Sass y SCSS o en la etiqueta style de una página HTML.

A continuación, se muestran algunos ejemplos de cómo utilizar las abreviaturas de Emmet en la Vista de código. Para obtener información detallada y para su referencia, consulte la Documentación de Emmet.

Nota: *actualmente Dreamweaver solo admite las abreviaturas de Emmet 1.0.*

Ejemplo 1: Insertar código HTML mediante Emmet

Para añadir rápidamente código HTML a una lista sin ordenar con tres elementos, abra el archivo HTML y escriba la siguiente abreviatura de Emmet en la Vista de código, dentro de `<body></body>`:

```
div>(ul>li*3>{Lorem Ipsum})+p*4>lorem
```

Luego, asegúrese de que el cursor se encuentra justo detrás de la abreviatura de Emmet y pulse el tabulador para ampliarla. Alternativamente, seleccione la abreviatura completa y luego pulse Intro.

La abreviatura se ampliará y mostrará el siguiente código:

```
<div>
    <ul>
        <li>Lorem Ipsum</li>
        <li>Lorem Ipsum</li>
        <li>Lorem Ipsum</li>
    </ul>
    <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit. Saepe,
voluptatum, perferendis ad impedit iste assumenda et laborum doloribus optio
molestiae perspiciatis modi quaerat corrupti velit cupiditate eligendi tempora
temporibus vel.</p>
    <p>Ipsa, distinctio, eveniet ad numquam libero quam doloremque culpa illo
ex possimus eligendi amet nesciunt provident inventore rerum facere ea
veritatis itaque? Suscipit rem asperiores excepturi sapiente enim architecto
esse.</p>
    <p>Harum, ad porro molestiae corporis natus aut non fugit. Recusandae,
reprehenderit, voluptate voluptas reiciendis voluptatum tempora vero vel
libero facere fuga maiores ratione eaque ad illum porro dignissimos sit
eos.</p>
    <p>Dignissimos, molestiae, quis ducimus ratione temporibus sed accusamus
libero consequuntur ex velit maiores illum repudiandae cum! Dolorum, dolore,
pariatur, incidunt in saepe laudantium consequatur provident totam vero velit
nobis accusantium!</p>
</div>
```

Ejemplo 2: Insertar código CSS mediante Emmet

Si quiere insertar código CSS para crear radios de bordes con prefijos de proveedor, abra su archivo CSS y escriba la siguiente abreviatura de Emmet:

```
-bdrs
```

Al pulsar el tabulador, la abreviatura se amplía y muestra el siguiente código:

```
-webkit-border-radius: ;

-moz-border-radius: ;

border-radius: ;
```

Ir al principio

Inserción de etiquetas con el Selector de etiquetas

Utilice el Selector de etiquetas para insertar en la página cualquier etiqueta de las bibliotecas de etiquetas de Dreamweaver (incluidas las bibliotecas de etiquetas de ColdFusion y ASP.NET).

1. Sitúe el punto de inserción en el código, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y elija Insertar etiqueta.

   Aparecerá el Selector de etiquetas. El panel izquierdo contiene una lista de las bibliotecas de etiquetas admitidas y el derecho las etiquetas de la carpeta de biblioteca de etiquetas seleccionada.

2. Seleccione una categoría de etiquetas de la biblioteca de etiquetas o expanda la categoría y seleccione una subcategoría.

3. Seleccione una etiqueta en el panel derecho.

4. Para ver la información de sintaxis y uso correspondiente a la etiqueta en el Selector de etiquetas, haga clic en el botón Datos de etiqueta. Si está disponible, aparece la información sobre la etiqueta.

5. Para ver la misma información sobre la etiqueta en el panel Referencia, haga clic en el icono <?>. Si está disponible, aparece la información sobre la etiqueta.

6. Haga clic en Insertar para insertar la etiqueta seleccionada en el código.

   Si la etiqueta aparece en el panel derecho con paréntesis angulares (por ejemplo, `<title></title>`), no se precisa información adicional y se inserta inmediatamente en el documento en el punto de inserción.

   Si la etiqueta precisa información adicional, aparece un editor de etiquetas.

7. Si se abre un editor de etiquetas, introduzca la información adicional y haga clic en Aceptar.

8. Haga clic en el botón Cerrar.

Ir al principio

Inserción de comentarios HTML

Un *comentario* es un texto descriptivo que se inserta en el código HTML para explicar el código o facilitar otra información. El texto del comentario aparece sólo en la Vista de código y no se muestra en los navegadores.

Inserción de un comentario en el punto de inserción

- Seleccione Insertar > Comentario.

  En la Vista de código, se inserta una etiqueta de comentario y sitúa el punto de inserción en medio de la etiqueta. Escriba el comentario.

  En la vista Diseño, aparece el cuadro de diálogo Comentario. Introduzca el comentario y haga clic en Aceptar.

Visualización de los marcadores de comentario en la vista Diseño

- Seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.

  No olvide seleccionar la opción Comentarios en las preferencias de los elementos invisibles ya que, de lo contrario, no aparecerá el marcador de comentario.

Edición de un comentario existente

- En la Vista de código, busque el comentario y edite el texto correspondiente.
- En la vista Diseño, seleccione el marcador de comentario, edite el texto del comentario en el inspector de propiedades y haga clic en la ventana de documento.

Ir al principio

Copiar y pegar código

1. Copie el código desde la Vista de código o desde otra aplicación.
2. Sitúe el punto de inserción en la Vista de código y elija Edición > Pegar.

Ir al principio

Vista previa de imágenes y colores en la Vista de código

Después de insertar el código correspondiente para las imágenes y los colores, puede obtener una vista previa de los mismos en la Vista de código.

- Vista previa de imágenes
- Vista previa de colores

Vista previa de imágenes

Pase el ratón por encima de cualquier dirección URL de una imagen para obtener la vista previa de esa imagen en la Vista de código. Puede obtener una vista previa de las imágenes llamadas de las siguientes formas:

- url();
- data-uri()
- Valor del atributo src de la etiqueta img

Dreamweaver también muestra las vistas previas de las imágenes alojadas de forma remota. Por ejemplo, `<img src="https://a2.behance.net/img/profile/no-image-138.jpg?cb=1816124956" />`. Si

Dreamweaver no puede mostrar la vista previa de las rutas remotas, se mostrará el mensaje “No se puede cargar la imagen”.

Puede obtener una vista previa de los siguientes tipos de archivos de imágenes:

- JPEG
- jpg
- PNG
- GIF
- SVG



Vista previa de imágenes en la Vista de código

Vista previa de colores

Pase el ratón por encima de los valores de color para obtener una vista previa de los mismos en la Vista de código. Los formatos compatibles son los siguientes:

- Valores hexadecimales de color de 3 y 6 dígitos: #ff0000;
- RGB: rgb (0, 0, 0);
- RGBA: rgba (0, 255, 228, 0,5);
- HSL: hsl (120, 100 %, 50 %);
- HSLA: hsla (120, 60 %, 70 %, 0,3);
- Nombres de colores predeterminados: oliva, verde azulado, rojo, etc.

Para ver el selector de color y cambiar los valores de color rápidamente, pulse Control + Barra espaciadora.

La vista previa de colores está disponible para todos los tipos de documentos que admitan los formatos de color mencionados anteriormente.



Vista previa de colores en la Vista de código

Ir al principio

Análisis del código

Dreamweaver es compatible con Linting, que es el proceso de análisis de código para encontrar posibles errores. El panel Salida muestra los errores y las advertencias que Linting haya encontrado. Para obtener más información, consulte Depuración de código mediante Linting.

Además, Dreamweaver muestra una vista previa rápida de los errores en la columna de número de línea perteneciente a la línea que contenga un error. El número de línea se muestra en rojo para indicar que contiene errores y, cuando se coloca el puntero sobre él, aparece una breve descripción del error.

***Nota**: solo se muestra el primer error de la línea. Si la línea solo tiene una advertencia, se muestra la descripción de la advertencia. Si la línea contiene una advertencia y un error, solo se muestra la descripción del error.*

Ir al principio

Edición de etiquetas mediante editores de etiquetas

Utilice los editores de etiquetas para ver, especificar y editar los atributos de las etiquetas.

1. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en una etiqueta de la Vista de código o en un objeto de la vista Diseño y seleccione Editar etiqueta en el menú emergente. (El contenido de este cuadro de diálogo varía en función de la etiqueta seleccionada.)
2. Especifique o edite los atributos de la etiqueta y haga clic en Aceptar.

   Para más información sobre la etiqueta en el editor de etiquetas, haga clic en Datos de etiqueta.

Ir al principio

Edición de código con el menú contextual Programación

1. En la Vista de código, seleccione el código y haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Macintosh).
2. Seleccione el submenú Selección y elija cualquiera de las opciones siguientes:

   Ampliar todo Restaura todo el código contraído.

   Aplicar comentario HTML Envuelve el código seleccionado con <! - - y - - >, o abre una nueva etiqueta si no hay código seleccionado.

Aplicar comentario /* */ Envuelve el código CSS o JavaScript seleccionado con `/*` y `*/`.

Aplicar comentario // Inserta `//` al comienzo de cada línea del código CSS o JavaScript seleccionado o inserta una sola etiqueta `//` si no hay código seleccionado.

Aplicar comentario ' Inserta una comilla simple al comienzo de cada línea de script Visual Basic o inserta una comilla simple en el punto de inserción si no hay código seleccionado.

Aplicar comentario de servidor Envuelve el código seleccionado. Cuando esté trabajando en un archivo ASP, ASP.NET, JSP, PHP o ColdFusion y seleccione la opción Aplicar comentario de servidor, Dreamweaver detectará automáticamente la etiqueta de comentario correcta y la aplicará a la selección.

Aplicar truco para marcar como comentario con barras diagonales inversas Envuelve el código CSS seleccionado con etiquetas de comentario que provocan que Internet Explorer 5 para Macintosh omita el código.

Aplicar truco de Caio Envuelve el código CSS seleccionado con etiquetas de comentario que provocan que Netscape Navigator 4 omita el código.

Quitar comentario Elimina las etiquetas de comentario del código seleccionado. Si una selección contiene comentarios anidados, solo se eliminarán las etiquetas de comentario externas.

Quitar truco para marcar como comentario con barras diagonales inversas Elimina las etiquetas de comentario del código CSS seleccionado. Si una selección contiene comentarios anidados, sólo se eliminarán las etiquetas de comentario externas..

Quitar truco de Caio Elimina las etiquetas de comentario del código CSS seleccionado. Si una selección contiene comentarios anidados, sólo se eliminarán las etiquetas de comentario externas.

Convertir tabulaciones en espacios Convierte cada etiqueta de la selección en un número de espacios igual al valor de Tamaño de tabulación definido en las preferencias de formato de código. Para obtener más información, consulte Cambio del formato del código.

Convertir espacios en tabulaciones Convierte las series de espacios de la selección en tabulaciones. Cada serie de espacios que tiene un número de espacios igual al tamaño de etiqueta se convierte en una tabulación.

Sangría Aplica sangría a la selección, desplazándola a la derecha. Para obtener más información, consulte Aplicación de sangría a los bloques de código.

Anular sangría Desplaza la selección a la izquierda.

Quitar todas las etiquetas Elimina todas las etiquetas de la selección.

Convertir líneas en tabla Ajusta la selección en una etiqueta `table` sin atributos.

Añadir saltos de línea Añade una etiqueta `br` al final de cada línea de la selección.

Convertir en mayúsculas Convierte todas las letras de la selección (incluidos los nombres de atributos y etiquetas y los valores) en mayúsculas.

Convertir en minúsculas Convierte todas las letras de la selección (incluidos los nombres de atributos y etiquetas y los valores) en minúsculas.

Convertir etiquetas en mayúsculas Convierte todos los nombres de atributos y etiquetas y los valores de atributo de la selección en mayúsculas.

Convertir etiquetas en minúsculas Convierte todos los nombres de atributos y etiquetas y los valores de atributo de la selección en minúsculas.

Ir al principio

Edición de una etiqueta de lenguaje de servidor con el inspector de propiedades

Edite el código de una etiqueta de lenguaje de servidor (como una etiqueta ASP) sin entrar en la Vista de código utilizando el inspector de propiedades de código.

1. En la vista Diseño, seleccione el icono visual de etiqueta de lenguaje de servidor.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Editar.
3. Realice los cambios que desee en el código de la etiqueta y haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Aplicación de sangría a los bloques de código

A medida que escribe y edita código en la Vista de código o en el inspector de código, puede cambiar el nivel de sangría de un bloque o línea de código seleccionados, desplazándolo una tabulación hacia la derecha o hacia la izquierda.

Aplicación de sangría al bloque de código seleccionado

- Pulse la tecla Tab.
- Seleccione Edición > Aplicar sangría al código.

Anulación de la sangría aplicada al bloque de código seleccionado

- Pulse Mayús + Tab.
- Seleccione Edición > Anular sangría de código.

Ir al principio

Navegación al código relacionado

El navegador de código muestra una lista de fuentes de código relacionadas con la selección actual de la página. Utilícelo para navegar a las fuentes de código relacionadas, como pueden ser reglas CSS internas y externas, server-side includes, archivos JavaScript externos, archivos de plantilla padre, archivos de

biblioteca y archivos de origen de iframe. Al hacer clic en un vínculo en el navegador de código, Dreamweaver abre el archivo que contiene el código correspondiente. El archivo aparece en el área de archivos relacionados, en el caso de que esté activado. Si no están activados los archivos relacionados, Dreamweaver abrirá el archivo seleccionado como documento independiente en la ventana de documento.

Al hacer clic en una regla CSS en el navegador de código, Dreamweaver le llevará directamente a la regla correspondiente. Si se trata de una regla interna del archivo, Dreamweaver mostrará la regla en una vista dividida. Si se trata de una regla CSS externa, Dreamweaver abrirá el archivo y mostrará la regla en el área de archivos relacionados situada sobre el documento principal.

Puede acceder al navegador de código desde las vistas Diseño, Código y Dividida, así como desde el inspector de código.

Para ver un vídeo de introducción al uso del Navegador de código, elaborado por el equipo de ingeniería de Dreamweaver, consulte www.adobe.com/go/dw10codenav_es.

Para ver un tutorial en vídeo acerca del trabajo con la Vista en vivo, archivos relacionados y el navegador de código, consulte www.adobe.com/go/lrvid4044_dw.

Apertura del navegador de código

- Mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) o Comando+Opción (Macintosh) y haga clic en cualquier lugar de la página. El navegador de código muestra vínculos con el código que afecta al área en la que ha hecho clic.

Haga clic fuera del navegador de código para cerrarlo.

Nota: *también puede abrir el navegador de código haciendo clic en el indicador de navegador de código . Este indicador aparece cerca del punto de inserción de la página cuando el ratón ha permanecido inactivo durante más de 2 segundos.*

Navegación al código mediante el navegador de código

1. Abra el navegador de código desde el área de la página que le interesa.
2. Haga clic en la parte del código a la que desea ir.

El navegador de código agrupa fuentes de código relacionadas por archivo y enumera los archivos alfabéticamente. Supongamos, por ejemplo, que hay reglas CSS en tres archivos externos que afectan a la selección del documento. En este caso, el navegador de código enumerará estos tres archivos y las reglas CSS que afectan a la selección. Por lo que respecta a las reglas CSS relacionadas con una selección determinada, el navegador de código funciona como el panel Estilos CSS en modo Actual.

Al pasar el puntero por encima de vínculos con reglas CSS, el navegador de código muestra descripciones de las propiedades de la regla. Estas descripciones son útiles para distinguir numerosas reglas que tengan el mismo nombre.

Desactivación del indicador del navegador de código

1. Abra el navegador de código.
2. Seleccione Desactivar indicador en la esquina inferior derecha.
3. Haga clic fuera del navegador de código para cerrarlo.

Para reactivar el indicador del navegador de código, mantenga pulsada la tecla Alt (Windows) o Comando + Opción (Macintosh) y haga clic para abrir el navegador de código y anule la selección de la opción Desactivar indicador.

Ir al principio

Desplazamiento a una función de JavaScript o VBScript

En la Vista de código y en el inspector de código, es posible ver una lista de todas las funciones de JavaScript o VBScript del código y desplazarse a cualquiera de ellas.

1. Abra el documento en Vista de código (Ver > Código) o en el inspector de código (Ventana > Inspector de código).
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - En la Vista de código, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulse la tecla Control y haga clic (Macintosh) en cualquier punto de la Vista de código y, seguidamente, seleccione el submenú Funciones en el menú contextual.

     El submenú Funciones no aparece en la vista Diseño.

   Las funciones JavaScript o VBScript que haya en el código aparecerán en el submenú.

     Para ver las funciones clasificadas por orden alfabético, haga clic con el botón derecho del ratón mientras pulsa la tecla Control (Windows) o mantenga pulsadas las teclas Opción y Control y haga clic (Macintosh) en la Vista de código y, a continuación, seleccione el submenú Funciones.

   - En el inspector de código, haga clic en el botón Navegación por el código ({ }) de la barra de herramientas.
3. Seleccione el nombre de la función a la que desea desplazarse.

Ir al principio

Extracción de JavaScript

JavaScript Extractor (JSE) elimina la mayor parte o la totalidad del código JavaScript del documento de Dreamweaver, lo exporta a un archivo externo y vincula el archivo externo al documento. JSE también puede eliminar del código manejadores de eventos, como `onclick` y `onmouseover`, y adjuntar de forma oportuna al documento el código JavaScript asociado a dichos manejadores.

Debe tener en cuenta las siguientes limitaciones de JavaScript Extractor antes de utilizarlo:

- JSE no extrae etiquetas de script del cuerpo del documento (salvo en el caso de widgets de Spry). Existe la posibilidad de que, al externalizar estos scripts, se produzcan resultados inesperados. De manera predeterminada, Dreamweaver enumera estos scripts en el cuadro de diálogo Extraer JavaScript, pero no los selecciona para su extracción. (Si lo desea, puede seleccionarlos manualmente.)
- JSE no extrae el código JavaScript de regiones editables de archivos .dwt (plantillas de Dreamweaver), de regiones no editables de instancias de plantillas ni de elementos de biblioteca de Dreamweaver.
- Tras extraer el código JavaScript mediante la opción Extraer código JavaScript y adjuntar discretamente, ya no podrá editar comportamientos de Dreamweaver en el panel Comportamientos. Dreamweaver no puede inspeccionar y rellenar el panel Comportamientos con comportamientos que se han adjuntado discretamente.
- No podrá deshacer los cambios después de cerrar la página. No obstante, podrá deshacer los cambios mientras permanezca en la misma sesión de edición. Seleccione Edición > Deshacer Extraer JavaScript para deshacer los cambios.
- Es posible que determinadas páginas muy complejas no funcionen de la forma esperada. Tenga cuidado al extraer JavaScript de páginas con `document.write()` en el cuerpo y variables globales.

Para ver un vídeo de introducción elaborado por el equipo de ingeniería de Dreamweaver sobre la compatibilidad con JavaScript que ofrece Dreamweaver, consulte www.adobe.com/go/dw10javascript_es.

Para utilizar JavaScript Extractor:

1. Abra una página que contenga JavaScript (por ejemplo, una página de Spry).
2. Seleccione Comandos > Extraer JavaScript.
3. En el cuadro de diálogo Extraer JavaScript, modifique las opciones predeterminadas si es preciso.
    - Seleccione Extraer JavaScript solamente si desea que Dreamweaver traslade todo el código JavaScript a un archivo externo y que haga referencia a dicho archivo en el documento actual. Esta opción deja en el documento los manejadores de eventos, como `onclick` y `onload`, y mantiene visibles los comportamientos en el panel Comportamientos.
    - Seleccione Extraer código JavaScript y adjuntar discretamente si desea que Dreamweaver 1) traslade el código JavaScript a un archivo externo y haga referencia a él en el documento actual, y 2) elimine los manejadores de eventos del código HTML y los inserte en tiempo de ejecución mediante JavaScript. Cuando seleccione esta opción, no podrá editar los comportamientos en el panel Comportamientos.
    - En la columna Editar, anule la selección de aquellas modificaciones que no desee realizar o seleccione modificaciones que Dreamweaver no haya seleccionado de manera predeterminada.

      De manera predeterminada, Dreamweaver enumera, pero *no* selecciona, las siguientes modificaciones:

        - Bloques de script de la sección head del documento que contengan llamadas a `document.write()` o `document.writeln()`.
        - Bloques de script de la sección head del documento que contengan firmas de función relacionadas con el código de manipulación de EOLAS, del que se tiene constancia que utiliza `document.write()`.
        - Bloques de script de la sección head del documento, a no ser que los bloques solo contengan constructores de widget de Spry o de conjuntos de datos de Spry.
    - Dreamweaver asigna automáticamente ID a los elementos que carezcan de ella. Si no desea estas ID, puede cambiarlas editando los cuadros de texto de ID.
4. Haga clic en Aceptar.

   El cuadro de diálogo de resumen proporciona un resumen de las extracciones. Revise las extracciones y haga clic en Aceptar.
5. Guarde la página.

Dreamweaver crea un archivo SpryDOMUtils.js, además de otro archivo que contiene el código JavaScript extraído. Dreamweaver guarda el archivo SpryDOMUtils.js en una carpeta denominada SpryAssets, incluida en el sitio, y guarda el otro archivo al mismo nivel que la página de la que se ha extraído el código JavaScript. No olvide cargar ambos archivos dependientes en el servidor web cuando cargue la página original.

Ir al principio

Uso de fragmentos de código

Los fragmentos de código permiten almacenar contenido para volverlo a utilizar posteriormente. Puede crear, insertar, editar o eliminar fragmentos de código HTML, JavaScript, CFML, ASP, PHP, etc. También puede administrar y compartir los fragmentos de código con otros miembros del equipo. Hay disponibles algunos fragmentos predefinidos que puede utilizar como punto de partida.

Inserción de un fragmento de código

1. Sitúe el punto de inserción donde desee insertar el fragmento de código, o seleccione código para ajustar un fragmento alrededor.

2. En el panel Fragmentos (Ventana > Fragmentos), haga doble clic en el fragmento.

   También puede hacer clic con el botón derecho del ratón (Windows) o pulsar la tecla Control y hacer clic (Macintosh) en el fragmento y, a continuación, elegir Insertar del menú emergente.

Creación de un fragmento de código

1. En el panel Fragmentos, haga clic en el icono Nuevo fragmento situado en la parte inferior del panel.

2. Introduzca un nombre para el fragmento de código.

   Nota: *los nombres de fragmentos no pueden contener caracteres no válidos en los nombres de archivo, por ejemplo barras (/ o \), caracteres especiales o comillas dobles (“).*

3. (Opcional) Introduzca una descripción del fragmento que facilite a los demás miembros del equipo la utilización del mismo.

4. (Opcional) Seleccione un tipo de vista previa: Código o Diseño.

   Diseño Procesa el código y lo muestra en el panel Vista previa del panel Fragmentos.

   Código Muestra el código en el panel Vista previa.

5. Haga clic en Aceptar.

Edición o eliminación de un fragmento de código

- En el panel Fragmentos, seleccione un fragmento y haga clic en el botón Editar fragmento o el botón Quitar situados en la parte inferior del panel.

Creación de carpetas de fragmentos de código y administración de fragmentos de código

1. En el panel Fragmentos, haga clic en el icono Nueva carpeta de fragmentos situado en la parte inferior del panel.

2. Arrastre los fragmentos que desee a la nueva carpeta o a otras carpetas.

Adición o edición de un método abreviado de teclado para un fragmento

1. En el panel Fragmentos, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Editar métodos abreviados de teclado.

   Aparecerá el editor de métodos abreviados de teclado.

2. En el menú emergente Comandos, seleccione Fragmentos.

   Aparecerá una lista de fragmentos.

3. Seleccione un fragmento y asígnele un método abreviado de teclado.

   Para obtener más información, consulte Personalización de los métodos abreviados de teclado.

Cómo compartir un fragmento con otros miembros del equipo

1. Busque el archivo correspondiente al fragmento que desea compartir en la carpeta Configuration\Snippets en la carpeta de la aplicación Dreamweaver.

2. Copie el archivo del fragmento en una carpeta compartida de su equipo o de un equipo de red.

3. Solicite a los demás miembros del equipo que copien el archivo del fragmento en sus carpetas Configuration\Snippets.

Ir al principio

Búsqueda de etiquetas, atributos o texto en el código

Puede buscar etiquetas, atributos y valores de atributo específicos. Por ejemplo, puede buscar todas las etiquetas `img` que no tengan ningún atributo `alt`.

También puede buscar cadenas de texto específicas que estén dentro o fuera de una serie de etiquetas contenedoras. Por ejemplo, puede buscar la palabra `Untitled` en una etiqueta `title` para localizar todas las páginas sin título del sitio.

1. Abra el documento en el que se debe realizar la búsqueda o seleccione los documentos o una carpeta del panel Archivos.

2. Seleccione Edición > Buscar y reemplazar.

3. Especifique los archivos en los que se debe buscar y, a continuación, indique el tipo de búsqueda que desea realizar, así como el texto o las etiquetas que desea buscar. Opcionalmente, especifique el texto de sustitución. A continuación, haga clic en uno de los botones de búsqueda o uno de los botones de sustitución.

4. Haga clic en el botón Cerrar.

5. Para buscar de nuevo sin mostrar el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar, pulse F3 (Windows) o Comando + G (Macintosh).

Ir al principio

Almacenamiento y recuperación de modelos de búsqueda

Puede guardar modelos de búsqueda y utilizarlos más adelante.

Almacenamiento de un modelo de búsqueda

1. En el cuadro de diálogo Buscar y reemplazar (Edición > Buscar y reemplazar), establezca los parámetros de la búsqueda.

2. Haga clic en el botón Guardar consulta (icono de disco).

3. En el cuadro de diálogo que aparece a continuación, vaya hasta la carpeta en la que desea guardar las consultas. A continuación, escriba un nombre de archivo por el que se identificará la consulta y haga clic en Guardar.

   Por ejemplo, si el modelo de búsqueda implica buscar etiquetas `img` sin el atributo `alt`, puede asignar el nombre img_no_alt.dwr a la consulta.

   Nota: *las consultas guardadas tienen la extensión de nombre de archivo .dwr. Algunas consultas guardadas de versiones anteriores de Dreamweaver pueden tener la extensión .dwq.*

Recuperación de un modelo de búsqueda

1. Seleccione Edición > Buscar y reemplazar.
2. Haga clic en el botón Cargar consulta (identificado con un icono de carpeta).
3. Vaya a la carpeta donde se guardan las consultas. Seleccione un archivo de consulta y haga clic en Abrir.
4. Haga clic en Buscar siguiente, Buscar todos, Reemplazar o Reemplazar todos para iniciar la búsqueda.

Ir al principio

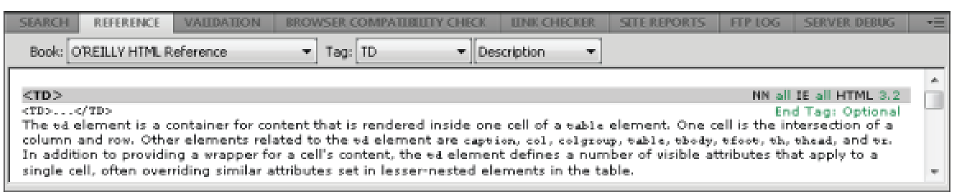
Uso del material de consulta para lenguajes

El panel Referencia proporciona una herramienta de referencia rápida para lenguajes de marcado, de programación y estilos CSS. Incluye información acerca de etiquetas específicas, objetos y estilos con los que se trabaja en la Vista de código (o en el inspector de código). El panel Referencia también contiene código de muestra que puede pegar en sus documentos.

Apertura del panel Referencia

1. Siga uno de estos procedimientos en la Vista de código:
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga pulsada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en una etiqueta, un atributo o una palabra clave y seleccione Referencia en el menú contextual.
   - Sitúe el punto de inserción en una etiqueta, un atributo o una palabra clave y pulse Mayús + F1.

     Se abrirá el panel Referencia, mostrando información sobre la etiqueta, el objeto o estilo que ha seleccionado.



2. Para ajustar el tamaño del texto en el panel Referencia, seleccione Fuente grande, Fuente mediana o Fuente pequeña en el menú de opciones (una flecha pequeña situada en la parte superior derecha del panel).

Pegado del código de muestra en el documento

1. Haga clic en cualquier lugar del código de muestra del contenido de referencia.

   Se resalta todo el código de muestra.
2. Seleccione Edición > Copiar y, a continuación, pegue el código de muestra en su documento en la Vista de código.

Localización del contenido de referencia en el panel Referencia

1. Para mostrar etiquetas, objetos o estilos de otro libro, seleccione el libro que desee en el

menú emergente Libro.

2. Para ver la información relativa a un elemento concreto, selecciónelo en el menú emergente Etiqueta, Objeto, Estilo o CFML (en función del libro que haya seleccionado).

3. Para ver información sobre un atributo del elemento seleccionado, seleccione el atributo del menú emergente que aparece junto al menú emergente Etiqueta, Objeto o Estilo o CFML.

   Este menú contiene la lista de atributos del elemento seleccionado. La selección predeterminada es Descripción, que muestra una descripción del elemento seleccionado.

Ir al principio

Impresión de código

Puede imprimir el código para editarlo sin conexión a Internet, archivarlo o distribuirlo.

1. Abra una página en la vista de Código.

2. Seleccione Archivo > Imprimir código.

3. Especifique las opciones de impresión y haga clic en Aceptar (Windows) o en Imprimir (Macintosh).

Ir al principio

Tutorial de vídeo

Cómo programar en HTML5 y CSS más rápido (30 min)

Cree la estructura de una página web en mosaico utilizando el resaltado de etiquetas, el resaltado de los números de línea, las sugerencias de código del selector de CSS y el relleno automático de código.

Recomendaciones de Adobe

- Uso del menú de sugerencias en Quick Tag Editor
- Modelo de objetos de documento de W3C
- Tutorial sobre sugerencias para el código
- Verificación de que las etiquetas y llaves están equilibradas
- Introducción a la barra de herramientas Programación
- Visualización de barras de herramientas
- Uso del panel Insertar
- Bibliotecas de etiquetas de Dreamweaver
- Pegado y desplazamiento de fragmentos de código contraídos
- Contracción y ampliación de fragmentos de código
- Configuración del ordenador para desarrollo de aplicaciones
- Apertura de archivos relacionados
- Tutorial sobre el navegador de código
- Creación visual de páginas de Spry
- Expresiones regulares
- Búsqueda y sustitución de texto
- Expresiones regulares
- Búsqueda y sustitución de texto

Contracción del código

Puede contraer y ampliar fragmentos de código con el fin de ver diferentes secciones del documento sin necesidad de utilizar la barra de desplazamiento. Por ejemplo, si desea ver todas las reglas CSS de la etiqueta `head` que afectan a una etiqueta `div` más adelante en la página, puede plegar el código entre la etiqueta `head` y la etiqueta `div` para que pueda ver ambas secciones de código a la vez.

Puede contraer el código en los archivos HTML, PHP, XML y SVG basándose en bloques de etiquetas. En los archivos CSS, LESS, Sass, SCSS y JS, puede contraer el código en corchetes.

- **Archivos HTML**: se contrae el código entre las etiquetas de apertura y de cierre de HTML, y se muestran los atributos iniciales, cuando corresponda, en el código contraído. El código contraído se amplía automáticamente cuando el código que está dentro de un bloque se selecciona mediante las funciones Selector de etiquetas, Buscar y reemplazar, Ir a línea, Vista rápida de elementos, Vista en vivo o Deshacer/Rehacer. Una vez que cambia la selección de tales funciones, el código se volverá a contraer automáticamente.

- **Archivos de CSS, LESS, SASS, SCSS y JS**: se contrae el código que aparece entre llaves y la vista previa se muestra como `{...}`.

- **Archivos PHP**: los elementos de HTML, CSS y los bloques de código de JS se pueden contraer, además de los bloques de código de PHP. Puede contraer cualquier bloque de código PHP que empiece por `<?php` y termine con `?>`.

Nota: *Los archivos creados a partir de plantillas de Dreamweaver muestran todo el código totalmente ampliado aunque el archivo de plantilla (.dwt) contenga fragmentos de código contraídos.*

Contracción y ampliación de fragmentos de código
Copiado y desplazamiento de fragmentos de código contraídos
Especificar el tamaño de plegado del código

Ir al principio

Contracción y ampliación de fragmentos de código

De manera predeterminada, todo el código de la Vista de código está en modo ampliado. Puede especificar el número mínimo de líneas de plegado de código en Preferencias.

Nota: *Los estados contraídos o ampliados de los bloques de código se conservarán en las sesiones de Dreamweaver.*

1. En la Vista de código, coloque el ratón sobre la columna de número de línea que corresponde al bloque de código que quiera contraer o ampliar. Se mostrará un pequeño triángulo junto a los números de la línea.

2. Haga clic en el triángulo para contraer o ampliar el código.

   Para ampliar todo el código contraído de un documento, puede utilizar el método abreviado del teclado Control + Alt + E (Windows) o Comando + Alt + E (Mac).

[Ir al principio](#)

Copiado y desplazamiento de fragmentos de código contraídos

Puede copiar y pegar fragmentos de código contraídos en el mismo documento o en otros documentos y aplicaciones. También puede mover fragmentos de código contraídos arrastrándolos en la Vista de código.

Copia y pegado de un fragmento de código contraído

1. Haga clic en el fragmento de código contraído para seleccionarlo.
2. Seleccione Edición > Copiar.
3. Sitúe el cursor en el lugar en que desee pegar el código.
4. Seleccione Edición > Pegar.

Arrastre de un fragmento de código contraído

1. Haga clic en el fragmento de código contraído para seleccionarlo.
2. Arrastre la selección hasta la nueva ubicación.

   Para arrastrar una copia de la selección, utilice Control-arrastrar (Windows) o Alt-arrastrar (Macintosh).

   Nota: *no es posible arrastrar fragmentos de código a otros documentos.*

Ir al principio

Especificar el tamaño de plegado del código

El tamaño de plegado predeterminado es dos líneas. Esto significa que cuando contraiga código, todos los fragmentos que tengan al menos dos líneas de código se contraerán. Los fragmentos de código que tengan menos de dos líneas se mostrarán en modo ampliado.

Puede cambiar el número mínimo de líneas de plegado de código en Preferencias.

1. Haga clic en Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Mac).
2. Haga clic en Formato de código en la lista Categoría y especifique el tamaño mínimo de plegado de código.

Depuración de código mediante Linting

Tanto si es un programador principiante como si ya es un experto, siempre cabe la posibilidad de que los errores se infiltren en el código que está escribiendo sin que se dé cuenta o debido a la falta de conocimiento. Cuando la página web o una parte de la misma no tiene la apariencia que usted tenía en mente, se ve obligado a depurar el código para encontrar los posibles errores de sintaxis o lógica. Sin embargo, la depuración estrictamente hablando puede ser un proceso lento y extenuante, especialmente en situaciones donde hay implementaciones complejas.

Dreamweaver simplifica la depuración de código para los errores más comunes con la ayuda de Linting. Linting es el proceso de análisis de código que se hace para avistar rápidamente los posibles errores o un uso extraño del código. En Dreamweaver, Linting puede detectar y marcar errores en la sintaxis de HTML, errores de análisis de CSS o advertencias en los archivos de JavaScript.

Los errores y advertencias que se encuentren, se mostrarán en un panel independiente (panel Salida) acoplado en la parte inferior del espacio de trabajo. Cada línea del panel le permite ir directamente a la porción de código donde se ha producido el error, facilitando así la búsqueda y solución de errores en el código. Además, los números de línea en los que haya código erróneo se resaltan en rojo si hay errores y en amarillo si son advertencias. De este modo, al pasar el ratón sobre el número de línea resaltado, se muestra una vista previa del error o la advertencia.

Puede depurar los archivos de HTML, CSS y JavaScript en Dreamweaver mediante Linting de las siguientes maneras:

1. Especifique las reglas de Linting editando los archivos de configuración de HTML, CSS y JS. Para obtener más información, consulte Especificar reglas de Linting.
2. Habilite Linting y especifique cuándo se debe activar. Puede depurar los archivos al cargarlos, guardarlos o editarlos. Para obtener más información, consulte Habilitar Linting y configurar las preferencias.

Los errores y advertencias que se encuentren en los archivos se mostrarán en el panel Salida. Para obtener más información, consulte Resultados de Linting y el panel Salida.

Ir al principio

Habilitar Linting y configurar las preferencias

Haga clic en Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Mac). Seleccione Linting en la lista Categoría.

- Seleccione Habilitar Linting.

- Especifique cuándo se debe activar Linting. Puede activarlo al cargar, guardar o editar los archivos.

Ir al principio

Especificar reglas de Linting

Puede depurar archivos HTML, CSS y JS editando las reglas de Linting en los archivos de configuración correspondientes:

- HTML: `DW.htmlhintrc`
- CSS: `DW.csslintrc`
- JS: `DW.jshintrc`

Para acceder a estos archivos y editarlos, siga los pasos siguientes:

1. Haga clic en Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Mac).
2. Seleccione Linting en la lista Categoría.
3. En la sección Editar conjunto de reglas, haga clic en el tipo de archivo en cuestión y luego haga clic en Editar y aplicar cambios.

   El archivo de configuración correspondiente se abrirá en Dreamweaver.
4. Edite o añada las reglas de Linting a los archivos de configuración. Si desea obtener más información sobre las reglas de Linting, consulte la siguiente documentación:

   - Linting de HTML: https://github.com/yaniswang/HTMLHint/wiki/Rules
   - Linting de CSS: https://github.com/CSSLint/csslint/wiki/Rules
   - Linting de JS: http://jshint.com/docs/options/

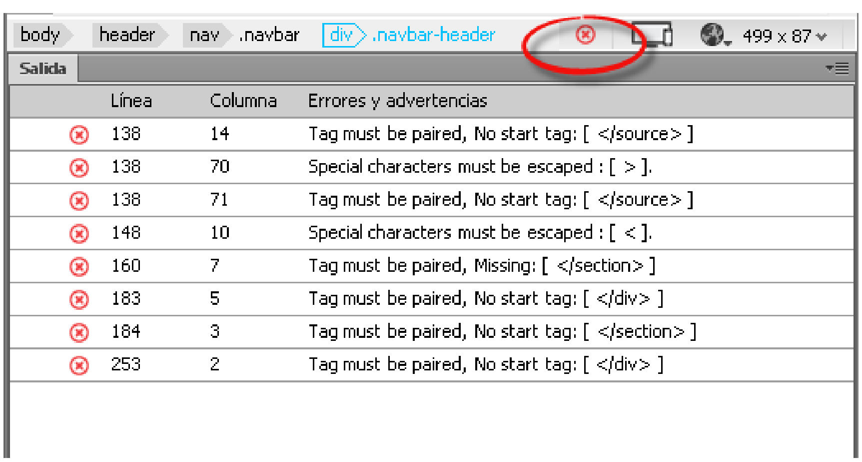
   En estos archivos de configuración, también puede establecer el tipo de errores o advertencias que mostrarán. En los archivos de configuración de JS, también puede establecer el número máximo de errores que puede encontrar.

Ir al principio

Resultados de Linting y el panel Salida

Los resultados de Linting, tanto los errores como las advertencias, se muestran en el panel Salida. El panel Salida está disponible en modo acoplado en la parte inferior de todos los espacios de trabajo predeterminados. Si el panel Salida está cerrado, puede abrirlo de las siguientes formas:

- Haciendo clic en el icono de estado de Linting <icon>, situado en la barra de estado de la ventana de documento
- Utilizando el método abreviado del teclado Mayús + F6
- Seleccionando Ventana > Resultados > Salida



El panel Salida y el icono de Linting

El icono de Linting que aparece en la barra de estado indica los resultados obtenidos:

- Rojo: el documento actual contiene errores y advertencias
- Amarillo: el documento actual solo contiene advertencias
- Verde: el documento actual no contiene errores

Si el icono se muestra rojo o amarillo (aunque no verde), puede utilizar el icono de Linting de la barra de estado para abrir o cerrar el panel Salida.

Las líneas que contengan errores o advertencias se resaltarán en rojo y amarillo, respectivamente. Puede hacer doble clic en los mensajes del panel Salida para desplazarse directamente a las líneas donde se ha producido el error. En la Vista de código, también puede colocar el ratón sobre los números de línea que contengan errores para obtener una vista previa del error o advertencia que se haya producido en esa línea.

El panel Salida puede mostrar 50 mensajes a la vez, y siempre presenta los errores antes que las advertencias. A medida que va solucionando los errores, la lista del panel se desplaza para mostrar el siguiente conjunto de errores.

Optimización del código

Ir al principio

Limpieza del código

Se pueden eliminar automáticamente etiquetas vacías, combinar etiquetas `font` anidadas y en general mejorar códigos HTML o XHTML desordenados o ilegibles.

Para obtener información sobre cómo limpiar HTML generado a partir de un documento de Microsoft Word, consulte Cómo abrir y editar documentos existentes.

1. Abra un documento:

    - Si el documento está en HTML, seleccione Comandos > Limpiar HTML.
    - Si el documento está en XHTML, elija Comandos > Limpiar XHTML.

      En un documento XHTML, el comando Limpiar XHTML soluciona errores de sintaxis, establece que los atributos de etiqueta aparezcan en minúsculas y añade o informa de los atributos obligatorios de una etiqueta que faltan, además de realizar operaciones de limpieza de HTML.

2. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione las opciones deseadas y haga clic en Aceptar.

    Nota: *Según el tamaño del documento y el número de opciones seleccionadas, la operación de limpieza puede tardar varios segundos en realizarse.*

    Eliminar Etiquetas contenedoras vacías Elimina las etiquetas que carecen de contenido. Por ejemplo, las etiquetas y están vacías, pero la etiqueta en texto no lo está.

    Eliminar Etiquetas anidadas repetidas Elimina todas las repeticiones de una etiqueta. Por ejemplo, en el código Esto es lo que realmente quería decir, las etiquetas b que delimitan la palabra *realmente* son redundantes y serían eliminadas.

    Eliminar Comentarios HTML ajenos a Dreamweaver Elimina todos los comentarios que Dreamweaver no haya insertado. Por ejemplo, <!--begin body text--> se eliminaría, pero no <!--TemplateBeginEditable name="doctitle"-->, ya que se trata de un comentario de Dreamweaver que marca el comienzo de una región editable en la plantilla.

    Eliminar Formato especial de Dreamweaver Elimina comentarios que Dreamweaver

añade al código para permitir que los documentos se actualicen automáticamente cuando se actualizan las plantillas y los elementos de biblioteca. Si selecciona esta opción al limpiar el código en un documento creado a partir de una plantilla, el documento se separará de la plantilla. Para obtener más información, consulte Separación de un documento de una plantilla.

Eliminar Etiqueta(s) específica(s) Elimina las etiquetas especificadas en el cuadro de texto contiguo. Utilice esta opción para eliminar etiquetas personalizadas insertadas por otros editores visuales y otras etiquetas que no desea que aparezcan en el sitio (por ejemplo, `blink`). Separe las distintas etiquetas mediante comas (por ejemplo, `font, blink`).

Combinar etiquetas de <font> anidadas cuando sea posible Consolida dos o más etiquetas `font` cuando controlan el mismo rango de texto. Por ejemplo, `<font size="7"><font color="#FF0000">rojo grande</font></font>` se cambiaría a `<font size="7" color="#FF0000">rojo grande</font>`.

Mostrar registro al terminar Muestra un cuadro de alerta con detalles acerca de los cambios realizados en el documento inmediatamente después de concluir la limpieza.

Ir al principio

Verificación de que las etiquetas y llaves están equilibradas

Puede realizar una comprobación para asegurarse de que las etiquetas, paréntesis (()), llaves ({ }) y corchetes ([ ]) de la página estén equilibrados. Equilibrados significa que todos los paréntesis, etiquetas, llaves y corchetes de apertura tienen uno de cierre, y viceversa.

Comprobación de que las etiquetas están equilibradas

1. Abra el documento en la vista Código.
2. Sitúe el punto de inserción en el código anidado que desea comprobar.
3. Seleccione Edición > Seleccionar etiqueta padre.

   Se resaltarán las etiquetas de apertura y cierre (y su contenido) en el código. Si elige Edición > Seleccionar etiqueta padre, y las etiquetas están equilibradas, Dreamweaver seleccionará las etiquetas `html` y `/html` más externas.

Comprobación de que los paréntesis, llaves y corchetes estén equilibrados

1. Abra el documento en la vista Código.
2. Sitúe el punto de inserción en el código que desea comprobar.
3. Seleccione Edición > Equilibrar llaves.

   Se resaltará todo el código comprendido dentro de los paréntesis, llaves y corchetes. Si vuelve a elegir Edición > Equilibrar llaves se resaltará todo el código comprendido dentro de los paréntesis, llaves y corchetes de la nueva selección.

Ir al principio

Comprobación de la compatibilidad con los navegadores

La función Comprobar compatibilidad con navegadores (BCC) le ayuda a ubicar combinaciones de código HTML y CSS que pueden provocar problemas en determinados navegadores. Esta función también

comprueba el código de los documentos para cualquier propiedad o valor CSS que sea incompatible con los navegadores de destino.

Nota: *Esta función sustituye a la anterior función Comprobar navegador de destino, pero mantiene la funcionalidad CSS de dicha función.*

Ir al principio

Validación de documentos XML

Puede establecer las preferencias del Validador, los problemas específicos que debe comprobar el Validador y los tipos de errores de los que debe informar el Validador.

1. Siga uno de estos procedimientos:
   - Para un archivo XML o XHTML, seleccione Archivo > Validar > Como XML.
   - La ficha Validación del panel Resultados mostrará el mensaje “No se han encontrado errores ni advertencias” o una lista de los errores de sintaxis encontrados.
2. Haga doble clic sobre un mensaje de error para seleccionar el error en el documento.
3. Para guardar el informe como un archivo XML, haga clic en el botón Guardar informe.
4. Para ver el informe en su navegador principal (así podrá imprimir el informe), haga clic en el botón Examinar informe.

Ir al principio

Validación de documentos con el validador de W3C

Dreamweaver le ayuda a crear páginas web compatibles con estándares gracias a su compatibilidad incorporada con el validador de W3C. El validador de W3C valida el cumplimiento de los estándares HTML o XHTML en los documentos HTML. Puede validar documentos abiertos y archivos publicados en un servidor en vivo.

Utilice el informe que se genera tras la validación para corregir los errores existentes en el archivo.

Validación de un documento abierto

1. Para abrir el panel Validación, seleccione Ventana > Resultados > Validación. Este panel muestra los resultados de la validación.
2. Seleccione Archivo > Validar > Validar documento actual (W3C).

Validación de un documento en vivo

Para documentos en vivo, Dreamweaver valida el código recibido por el navegador. Este código se muestra al hacer clic con el botón derecho del ratón en el navegador y elegir la opción para ver el código fuente. La validación de documentos en vivo es especialmente útil cuando se validan páginas dinámicas con PHP, JSP, etc.

La opción Validar documento en vivo solo se activa cuando el URL de la página que se está validando comienza por *http*.

1. Para abrir el panel Validación, seleccione Ventana > Resultados > Validación. Este panel muestra los resultados de la validación.
2. Haga clic en Vista en vivo.
3. Seleccione Archivo > Validar > Validar documento en vivo (W3C).

Para documentos en vivo, cuando se hace doble clic en un error en el panel de validación W3C, se abre una ventana independiente. La ventana muestra el código generado por el navegador y resalta la línea que contiene el error.

Personalización de la configuración de validación

1. Para abrir el panel Validación, seleccione Ventana > Resultados > Validación.
2. En el panel Validación W3C, haga clic en el icono de Validación W3C (reproducción). Seleccione Configuración.
3. Seleccione un DOCTYPE para la validación si no se ha especificado un DOCTYPE explícitamente para el documento.
4. Si no desea que se muestren errores y advertencias, borre las opciones.
5. Haga clic en Administrar si desea eliminar las advertencias o errores que haya ocultado mediante el panel Validación W3C. Cuando quite los errores y advertencias, éstos no aparecerán al seleccionar Mostrar todo en el panel Validación W3C.
6. Seleccione No mostrar el cuadro de diálogo de notificación del validador de W3C si no desea que el cuadro de diálogo de notificación del validador de W3C se muestre al comenzar la validación.

Trabajo con informes de validación

Tras la validación, los informes de validación se muestran en el panel Validación W3C.

- Para obtener más información sobre el error o advertencia, seleccione el error/advertencia en el panel Validación W3C. Haga clic en Más información.
- Para guardar el informe como un archivo XML, haga clic en Guardar informe.
- Para ver el informe completo en HTML, haga clic en Examinar informe. El informe HTML proporciona la lista completa de los errores y advertencias junto con un resumen.
- Para saltar a la ubicación del código que contiene el error, seleccione el error en el panel Validación W3C. Haga clic en el botón Opciones y seleccione Ir a línea.
- Para ocultar errores/advertencias, seleccione el error/advertencia. Haga clic en el botón Opciones y seleccione Ocultar error.
- Para ver todos los errores y advertencias, incluidos los errores ocultos, haga clic en el botón Opciones. Seleccione Mostrar todo. Los errores y advertencias ocultos que haya eliminado en el cuadro de diálogo Preferencias no se incluirán.
- Para borrar todos los resultados del panel Validación W3C, haga clic en el botón Opciones. Seleccione Borrar resultados.

Ir al principio

Configuración de las preferencias del Validador

La función Validar etiquetas ya no se utiliza en la versión Dreamweaver CS5. Sin embargo, Dreamweaver continúa siendo compatible con validadores de código externos que instale como extensiones. Cuando instale una extensión de validador externo, Dreamweaver enumerará sus preferencias en la categoría Validador del cuadro de diálogo Preferencias.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Validador de W3C en la lista Categoría de la izquierda.

3. Seleccione las bibliotecas de etiquetas que desea utilizar para la validación.

   No puede seleccionar varias versiones de la misma biblioteca de etiquetas y del mismo idioma. Por ejemplo, si selecciona HTML 4.0, no podrá seleccionar también HTML 3.2 o HTML 2.0. Seleccione la versión más antigua con la que desee realizar la validación. Por ejemplo, si un documento contiene código HTML 2.0 válido, el código HTML 4.0 también será válido.

4. Seleccione las opciones de visualización para los tipos de errores y advertencias que desea que se incluyan en el informe del validador.

5. Haga clic en Aplicar para aplicar los cambios. Luego, haga clic en Cerrar para cerrar el cuadro de diálogo Preferencias.

Ir al principio

Creación de páginas compatibles con XHTML

Cuando crea una página, puede hacer que sea compatible con XHTML. También puede hacer que un documento HTML existente sea compatible con XHTML.

Creación de documentos compatibles con XHTML

1. Seleccione Archivo > Nuevo.

2. Seleccione la categoría y el tipo de página que va a crear.

3. Seleccione una de las definiciones de tipo de documento XHTML (DTD) en el menú emergente DocType a la derecha del cuadro de diálogo y haga clic en Crear.

   Por ejemplo, puede hacer que un documento HTML sea compatible con XHTML seleccionando XHTML 1.0 de transición o XHTML 1.0 estricto del menú emergente.

   Nota: *No todas las clases de documentos pueden hacerse compatibles con XHTML.*

Creación de documentos compatibles con XHTML de forma predeterminada

1. Seleccione Edición > Preferencias o Dreamweaver > Preferencias (Mac OS X) y seleccione la categoría Nuevo documento.

2. Seleccione un documento predeterminado, elija una de las definiciones de tipo de documento XHTML en el menú emergente Tipo de documento predeterminado (DTD) y haga clic en Aceptar.

   Por ejemplo, puede hacer que un documento HTML sea compatible con XHTML seleccionando XHTML 1.0 de transición o XHTML 1.0 estricto del menú emergente.

Creación de un documento compatible con XHTML a partir de un documento HTML

1. Abra un documento y siga uno de estos procedimientos:

   - En el caso de documentos sin marcos, seleccione Archivo > Convertir y, a continuación, seleccione una de las definiciones de tipo de documento XHTML.

     Por ejemplo, puede hacer que un documento HTML sea compatible con XHTML seleccionando XHTML 1.0 de transición o XHTML 1.0 estricto del menú emergente.

   - En el caso de documentos con marcos, seleccione un marco y, después, seleccione Archivo > Convertir. A continuación, seleccione una de las definiciones de tipo de documento XHTML.

2. Para convertir todo el documento, repita este paso con todos los marcos y con el documento de conjunto de marcos.

Nota: *No se puede convertir una instancia (copia) de una plantilla, ya que debe estar en el mismo lenguaje que la plantilla en que se basa. Por ejemplo, un documento basado en una plantilla XHTML siempre estará en XHTML, y un documento basado en una plantilla HTML no compatible con XHTML siempre será HTML y no se podrá convertir a XHTML o cualquier otro lenguaje.*

Recomendaciones de Adobe

- Cambio del formato del código
- Definición de los colores del código
- Comprobación de problemas de representación de CSS con distintos navegadores
- Código XHTML
- Uso de componentes de ColdFusion

Edición de código en la vista Diseño

Volver al principio

Acerca de la edición de código en la vista Diseño

Dreamweaver permite crear y editar visualmente páginas Web sin tener que preocuparse del código fuente subyacente, pero a veces es necesario editar el código para tener un mayor control o para resolver problemas de la página Web. Dreamweaver permite editar parte del código desde la vista Diseño.

Esta sección está pensada para quienes prefieren trabajar en la vista Diseño pero también desean poder acceder al código con rapidez.

Volver al principio

Selección de etiquetas hijo en la vista Diseño

Si selecciona un objeto en la vista Diseño que contiene etiquetas hijo (por ejemplo, una tabla HTML), podrá seleccionar rápidamente la primera etiqueta hijo dicho objeto seleccionando Edición > Seleccionar hijo.

Nota: Este comando sólo está activado en la vista Diseño.

Por ejemplo, la etiqueta <table> normalmente tiene etiquetas <tr> hijo. Si selecciona una etiqueta <table> en el selector de etiquetas, podrá seleccionar la primera fila de la tabla seleccionando Edición > Seleccionar hijo. Dreamweaver selecciona la primera etiqueta <tr> del selector de etiquetas. Dado que la propia etiqueta <tr> tiene etiquetas hijo, concretamente etiquetas <td>, al volver a seleccionar Edición > Seleccionar hijo, se selecciona la primera celda de la tabla.

Volver al principio

Edición de código con el inspector de propiedades

Puede utilizar el inspector de propiedades para inspeccionar y editar los atributos del texto o de los objetos de la página. Las propiedades mostradas en el inspector de propiedades se suelen corresponder con los atributos de las etiquetas: si se cambia una propiedad en el inspector de propiedades, normalmente esto produce el mismo efecto que si se cambia el atributo correspondiente en la vista Código.

Nota: El inspector de etiquetas y el inspector de propiedades permiten ver y editar los atributos de las etiquetas. El inspector de etiquetas permite ver y editar cada atributo asociado a una determinada etiqueta. El inspector de propiedades muestra sólo los atributos más habituales, pero proporciona un conjunto más amplio de controles para cambiar dichos valores de atributo; además, permite editar determinados objetos (como columnas de tabla) que no corresponden a etiquetas específicas.

1. Haga clic en el texto o seleccione un objeto de la página.

   El inspector de propiedades del texto o el objeto aparece bajo la ventana de documento. Si el inspector de propiedades no está visible, seleccione Ventana > Propiedades.

2. Modifique los atributos en el inspector de propiedades.

Volver al principio

Edición de CFML con el inspector de propiedades

Utilice el inspector de propiedades para inspeccionar y modificar el formato ColdFusion en la vista Diseño.

1. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Atributos para editar los atributos de la etiqueta o añadir atributos nuevos.

2. Si la etiqueta encierra contenido entre la etiqueta de apertura y la de cierre, haga clic en el botón Contenido para editarlo.

   El botón Contenido sólo aparece si la etiqueta seleccionada no es una etiqueta vacía (es decir, si tiene etiqueta de apertura y de cierre).

3. Si la etiqueta contiene una expresión condicional, modifíquela en el cuadro Expresión.

Volver al principio

Cambio de atributos con el inspector de etiquetas

Utilice el inspector de etiquetas para editar o añadir atributos y valores de atributos. El inspector de etiquetas le permite editar etiquetas y objetos mediante una hoja de propiedades parecida a las que se pueden encontrar en otros entornos de desarrollo integrados (IDE, Integrated Development Environment).

1. Siga uno de estos procedimientos en la ventana de documento:
   - En la vista Código (o en el inspector de código), haga clic en un nombre de etiqueta o en su contenido.
   - En la vista Diseño, seleccione un objeto o elija una etiqueta en el selector de etiquetas.
2. Abra el Inspector de etiquetas (Ventana> Inspector de etiquetas) y seleccione la ficha Atributos.

   Los atributos de la selección y sus valores actuales aparecen en el inspector de etiquetas.
3. Siga uno de estos procedimientos en el inspector de etiquetas:
   - Para ver los atributos organizados por categoría, haga clic en el botón Mostrar vista de categoría .
   - Para ver los atributos en una lista ordenada alfabéticamente, haga clic en el botón Mostrar vista de lista .
   - Para cambiar el valor del atributo, seleccione el valor y edítelo.
   - Para añadir un valor para un atributo sin un valor, haga clic en la columna atributo-valor a la derecha del atributo y añada un valor.
   - Si el atributo toma valores predefinidos, seleccione un valor en el menú emergente (o el selector de color) a la derecha de la columna atributo-valor.
   - Si el atributo toma un valor de URL, haga clic en el botón Examinar o utilice el icono de señalización de archivo para seleccionar un archivo o bien escriba el URL en el cuadro.
   - Si el atributo toma un valor de una fuente de contenido dinámico (como una base de datos), haga clic en el botón Datos dinámicos a la derecha de la columna atributo-valor. A continuación, seleccione una fuente.
   - Para eliminar el valor del atributo, seleccione el valor y presione Retroceso (Windows) o Eliminar (Macintosh).
   - Para cambiar el nombre de un atributo, seleccione el atributo y edítelo.

     Nota: Si cambia el nombre de un atributo estándar y a continuación añade un valor para dicho atributo, el atributo y su nuevo valor pasan a la categoría adecuada.
   - Para añadir un atributo nuevo que no aparece enumerado, haga clic en el espacio vacío que se encuentra debajo del último nombre de atributo enumerado y escriba el nombre del nuevo atributo.
4. Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) o haga clic en cualquier punto del inspector de etiquetas para actualizar la etiqueta en el documento.

Volver al principio

Introducción a Quick Tag Editor

Puede utilizar Quick Tag Editor para inspeccionar, insertar y editar etiquetas HTML de forma rápida sin salir de la vista Diseño.

Si utiliza un código HTML no válido en Quick Tag Editor, Dreamweaver intentará corregirlo insertando comillas y paréntesis angulares de cierre en los lugares en los que sea necesario.

Para establecer las opciones de Quick Tag Editor, abra Quick Tag Editor presionando Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh).

Quick Tag Editor dispone de tres modos de funcionamiento:

- Insertar HTML, que se utiliza para insertar código HTML nuevo.
- Editar etiqueta, que se utiliza para editar una etiqueta existente.
- Ajustar etiqueta, que se utiliza para ajustar una nueva etiqueta alrededor de la selección actual.

  Nota: El modo en el que se abre Quick Tag Editor depende de la selección actual de la vista Diseño.

  El funcionamiento básico de Quick Tag Editor es el mismo en los tres modos: se abre el editor, se introducen o se editan las etiquetas o atributos y se cierra el editor.

  Puede alternar entre los distintos modos presionando Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh) con Quick Tag Editor

activo.

Volver al principio

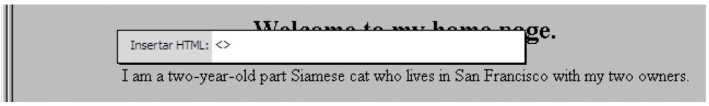
Edición de código con Quick Tag Editor

Utilice Quick Tag Editor para insertar y editar etiquetas HTML de forma rápida sin salir de la vista Diseño.

Inserción de una etiqueta HTML

1. En la vista Diseño, haga clic en la página para colocar el punto de inserción donde desee insertar código.
2. Presione Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh).

   Quick Tag Editor se abre en modo Insertar HTML.

3. Introduzca la etiqueta HTML y, a continuación, presione Intro.

   La etiqueta se inserta en el código junto con la correspondiente etiqueta de cierre, si procede.

4. Presione Escape para salir sin realizar ningún cambio.

Edición de una etiqueta HTML

1. Seleccione un objeto en la vista Diseño.

   También puede seleccionar la etiqueta que desea editar en el selector de etiquetas situado en la parte inferior de la ventana de documento. Para más información, consulte Edición de código con el selector de etiquetas.

2. Presione Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh).

   Quick Tag Editor se abre en modo Editar etiqueta.

3. Introduzca nuevos atributos, edite atributos existentes o edite el nombre de la etiqueta.
4. Presione Tab para pasar de un atributo al siguiente; presione Mayús+Tab para retroceder.
   Nota: De forma predeterminada, los cambios se aplican al documento al presionar Tab o Mayús+Tab.
5. Para cerrar Quick Tag Editor y aplicar todos los cambios, presione Intro.
6. Para salir sin hacer ningún otro cambio, presione Escape.

Cómo rodear la selección actual con etiquetas HTML

1. Seleccione texto sin formato o un objeto en la vista Diseño.
   Nota: Si ha seleccionado texto o un objeto que incluya una etiqueta HTML de apertura o cierre, Quick Tag Editor se abrirá en modo Editar etiqueta en lugar del modo Ajustar etiqueta.
2. Presione Control+T (Windows) o Comando+T (Macintosh), o bien haga clic en el botón Quick Tag Editor del inspector de propiedades.

   Quick Tag Editor se abre en modo Ajustar etiqueta.

3. Especifique una etiqueta de apertura, como strong, y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

   La etiqueta se insertará al principio de la selección actual y se insertará la correspondiente etiqueta de cierre al final.

4. Para salir sin hacer ningún cambio, presione Escape.

Volver al principio

Uso del menú de sugerencias en Quick Tag Editor

Quick Tag Editor incluye un menú de sugerencias sobre atributos que muestra todos los atributos válidos de la etiqueta que está editando o insertando.

También puede desactivar el menú de sugerencias o ajustar el tiempo que debe transcurrir antes de que aparezca el menú en Quick Tag Editor.

Para ver un menú de sugerencias que enumere los atributos válidos para una etiqueta, no olvide hacer una breve pausa al editar un nombre de atributo en Quick Tag Editor. Aparecerá un menú de sugerencias con todos los atributos válidos para la etiqueta que está editando.

De modo parecido, para ver un menú de sugerencias con los nombres de etiqueta válidos, haga una breve pausa al especificar o editar un nombre de etiqueta en Quick Tag Editor.

Nota: Las preferencias de sugerencias de código de Quick Tag Editor están regidas por las preferencias de sugerencias de código habituales. Para más información, consulte Configuración de las preferencias de sugerencias para el código.

Utilización de un menú de sugerencias

1. Siga uno de estos procedimientos:
    - Empiece a escribir un nombre de etiqueta o atributo. La selección del menú Sugerencias para el código salta al primer elemento que empieza por las letras que ha escrito.
    - Utilice las teclas de flecha hacia arriba y flecha hacia abajo para seleccionar un elemento.
    - Utilice la barra de desplazamiento para buscar un elemento.
2. Presione Intro para insertar el elemento seleccionado o haga doble clic en un elemento para insertarlo.
3. Para cerrar el menú de sugerencias sin insertar ningún elemento, presione Escape o continúe escribiendo.

Desactivación del menú de sugerencias o modificación del tiempo que debe transcurrir antes de que aparezca

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y seleccione Sugerencias para el código.

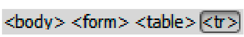
    Se mostrará el cuadro de diálogo Preferencias para la categoría Sugerencias para el código.

2. Para desactivar el menú de sugerencias, anule la selección de la opción Activar sugerencias para el código.
3. Para modificar el tiempo que debe transcurrir antes de que el menú aparezca, ajuste el control deslizante Demora y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Edición de código con el selector de etiquetas

Puede utilizar el selector de etiquetas para seleccionar, editar o quitar etiquetas sin salir de la vista Diseño. El selector de etiquetas está situado en la barra de estado de la parte inferior de la ventana de documento y muestra una serie de etiquetas, como se detalla a continuación:



Edición o eliminación de una etiqueta

1. Haga clic en el documento.

    Las etiquetas presentes en el punto de inserción aparecen en el selector de etiquetas.

2. Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en una etiqueta del selector de etiquetas.
3. Para editar una etiqueta, seleccione Editar etiqueta del menú. Realice los cambios en Quick Tag Editor. Para más información, consulte Edición de código con Quick Tag Editor.
4. Para eliminar una etiqueta, seleccione Quitar etiqueta del menú.

Selección de un objeto correspondiente a una etiqueta

1. Haga clic en el documento.

    Las etiquetas presentes en el punto de inserción aparecen en el selector de etiquetas.

2. Haga clic en una etiqueta del selector de etiquetas.

    El objeto representado por la etiqueta se selecciona en la página.

    Utilice esta técnica para seleccionar filas (etiquetas tr) o celdas (etiquetas td) de tabla.

Volver al principio

Escritura y edición de scripts en la vista Diseño

Puede trabajar con JavaScripts y VBScripts en el lado del cliente tanto en la vista Código como en la vista Diseño de las siguientes formas:

- Escriba un script JavaScript o VBScript para la página sin salir de la vista Diseño.
- Cree un vínculo en el documento con un archivo de script externo sin salir de la vista Diseño.
- Edite un script sin salir de la vista Diseño.

    Antes de empezar, seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles para garantizar que los marcadores de scripts aparecerán en la página.

Escritura de un script de la parte del cliente

1. Sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea introducir el script.
2. Seleccione Insertar > HTML > Objetos de script > Script.
3. En el menú emergente Lenguaje, seleccione el lenguaje de scripts.

Si utiliza JavaScript y no está seguro de la versión, seleccione JavaScript en lugar de JavaScript1.1 o JavaScript1.2.

4. Escriba o pegue el código de script en el cuadro de texto Contenido.

   No es preciso que incluya las etiquetas de apertura y cierre script.

5. Escriba o pegue el código HTML en el cuadro Sin scripts. Los navegadores que no admiten el lenguaje de scripts seleccionado muestran este código en lugar de ejecutar el script.
6. Haga clic en Aceptar.

Vinculación con un archivo de script externo

1. Sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea introducir el script.
2. Seleccione Insertar > HTML > Objetos de script > Script.
3. Haga clic en Aceptar sin escribir nada en el cuadro Contenido.
4. Seleccione el marcador de scripts en la vista Diseño de la ventana de documento.
5. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta para acceder y seleccionar el archivo de script externo o escriba el nombre de archivo en el cuadro Origen.

Edición de un script

1. Seleccione el marcador de scripts.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Editar.

   El script aparece en el cuadro de diálogo Propiedades del script.

   Si ha establecido un vínculo con un archivo de script externo, dicho archivo se abre en la vista Código, donde podrá editarlo.

   Nota: Si hay código entre las etiquetas de script, se abre el cuadro de diálogo Propiedades del script, incluso aunque haya también un vínculo con un archivo de script externo.
3. En el cuadro Lenguaje, especifique JavaScript o VBScript como lenguaje de scripts.
4. En el menú emergente Tipo, especifique el tipo de script: en el lado del cliente o en el lado del servidor.
5. (Opcional) En el cuadro Origen, especifique un archivo de script vinculado de forma externa.

   Haga clic en el icono de carpeta o en el botón Examinar para seleccionar un archivo, o bien escriba la ruta.

6. Edite el script y haga clic en Aceptar.

Edición de scripts ASP en el lado del servidor en la vista Diseño

Utilice el inspector de propiedades de script ASP para inspeccionar y modificar scripts ASP en el lado del servidor en la vista Diseño.

1. En la vista Diseño, seleccione el icono visual de etiqueta de lenguaje de servidor.
2. En el inspector de propiedades de script ASP, haga clic en el botón Editar.
3. Edite el script ASP del lado del servidor y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Edición de scripts en la página utilizando el inspector de propiedades

1. En el inspector de propiedades, elija el lenguaje de scripts del menú emergente Lenguaje o escriba un nombre de lenguaje en el cuadro Lenguaje.
   Nota: Si utiliza JavaScript y no está seguro de la versión, seleccione JavaScript en lugar de JavaScript1.1 o JavaScript1.2.
2. En el menú emergente Tipo, especifique el tipo de script: en el lado del cliente o en el lado del servidor.
3. (Opcional) En el cuadro Origen, especifique un archivo de script vinculado de forma externa. Haga clic en el icono de carpeta para seleccionar el archivo o escriba la ruta correspondiente.
4. Haga clic en Editar para modificar el script.

Volver al principio

Uso de comportamientos JavaScript

Puede adjuntar fácilmente comportamientos JavaScript (lado del cliente) a elementos de página empleando la ficha Comportamientos del inspector de etiquetas. Para obtener más información, consulte Aplicación de comportamientos JavaScript incorporados.

Más temas de ayuda

Trabajo con el contenido de Head para páginas

Las páginas contienen elementos que describen la información de la página y que son utilizados por los navegadores de búsqueda. Puede definir las propiedades de elementos head para controlar cómo se identifican las páginas.

Volver al principio

Visualización y edición del contenido de Head

Puede ver los elementos de la sección head de un documento utilizando el menú Ver, la vista Código de la ventana de documento o el inspector de código.

Visualización de los elementos de la sección head de un documento

❖ Seleccione Ver > Contenido de Head. Por cada elemento del contenido de la sección head, aparecerá una marca en la parte superior de la vista Diseño de la ventana de documento.

Nota: Si la ventana de documento está configurada para mostrarse sólo en la vista Código, la opción Ver > Contenido de Head aparecerá atenuada.

Inserción de un elemento en la sección head de un documento

1. Seleccione un elemento en el submenú Insertar > HTML > Etiquetas Head.
2. Introduzca opciones para el elemento en el cuadro de diálogo que aparece a continuación o en el inspector de propiedades.

Edición de un elemento de la sección head de un documento

1. Seleccione Ver > Contenido de Head.
2. Haga clic en uno de los iconos de la sección head para seleccionarlo.
3. Defina o modifique las propiedades del elemento en el inspector de propiedades.

Volver al principio

Definición de las propiedades meta de la página

Una etiqueta meta es un elemento de head que registra información sobre la página actual, como la codificación de caracteres, el autor, el copyright o las palabras clave. Estas etiquetas también pueden servir para facilitar información al servidor, como la fecha de caducidad, el intervalo de actualización y la clasificación POWDER de la página. (POWDER, siglas de Protocol for Web Description Resources, protocolo de recursos de descripción de la Web, brinda un método para asignar una clasificación a las páginas Web, como las clasificaciones de películas de cine).

Adición de etiquetas meta

1. Seleccione Insertar > HTML > Etiquetas Head > Meta.
2. Especifique las propiedades en el cuadro de diálogo que aparece.

Edición de etiquetas meta

1. Seleccione Ver > Contenido de Head.
2. Seleccione el marcador Meta que aparece en la parte superior de la ventana de documento.
3. Especifique las propiedades en el inspector de propiedades.

Propiedades de etiquetas meta

❖ Defina las propiedades de etiquetas meta de la siguiente forma:

Atributo Especifica si la etiqueta meta contiene información descriptiva sobre la página (name) o información sobre encabezados HTTP (http-equiv).

Valor Especifica el tipo de información que está suministrando en esta etiqueta. Algunos valores, como description, keywords y refresh, ya están bien definidos (y tienen sus propios inspectores de propiedades especiales en Dreamweaver), pero puede especificar prácticamente cualquier valor (por ejemplo, creationdate, documentID o level).

Contenido Especifica la información propiamente dicha. Por ejemplo, si ha especificado level para Value, podría especificar beginner, intermediate o advanced para Content.

Volver al principio

Definición del título de página

Sólo existe una propiedad de título: el título de la página. El título aparece en la barra de título de la ventana de documento de Dreamweaver y en la barra de título del navegador cuando se visualiza la página en la mayoría de los navegadores. El título también aparece en la barra de herramientas de la ventana del documento.

Especificación del título en la ventana de documento

❖ Introduzca el título en el cuadro de texto Título de la barra de herramientas de la ventana de documento.

Especificación del título en contenido head

1. Seleccione Ver > Contenido de Head.
2. Seleccione el marcador Título que aparece en la parte superior de la ventana de documento.
3. Especifique el título de la página en el inspector de propiedades.

Volver al principio

Especificación de palabras clave de la página

Muchos robots de motores de búsqueda (programas que exploran automáticamente la Web recopilando información que indexan los motores de búsqueda) leen el contenido de la etiqueta meta de palabras clave y utilizan la información para indexar las páginas en sus bases de datos. Dado que algunos motores de búsqueda limitan el número de palabras clave o caracteres que indexan, o bien prescinden de todas las palabras clave si se supera el límite, conviene utilizar sólo unas pocas palabras clave bien elegidas.

Adición de etiquetas meta de palabras clave

1. Seleccione Insertar > HTML > Etiquetas Head > Palabras clave.
2. Especifique las palabras clave, separadas mediante comas, en el cuadro de diálogo que aparece.

Edición de etiquetas meta de palabras clave

1. Seleccione Ver > Contenido de Head.
2. Seleccione el marcador Palabras clave que aparece en la parte superior de la ventana de documento.
3. En el inspector de propiedades, vea, modifique o elimine palabras clave. También puede añadir palabras clave separadas por comas.

Volver al principio

Especificación de descripciones de la página

Muchos robots de motores de búsqueda (programas que exploran automáticamente la Web recopilando la información que indexan los motores de búsqueda) leen el contenido de la etiqueta meta de descripción. Algunos utilizan la información para indexar las páginas en sus bases de datos y otros también muestran la información en la página de resultados de la búsqueda (en lugar de mostrar las primeras líneas del documento). Algunos motores de búsqueda limitan el número de caracteres que indexan, por lo que conviene restringir la descripción al menor número de palabras posible (por ejemplo, Catering para barbacoas en Cádiz o Sevilla o Diseño exclusivo de páginas Web a precios razonables).

Adición de etiquetas meta de descripción

1. Seleccione Insertar > HTML > Etiquetas Head > Descripción.
2. Introduzca texto descriptivo en el cuadro de diálogo que aparece.

Edición de etiquetas meta de descripción

1. Seleccione Ver > Contenido de Head.
2. Seleccione el marcador Descripción que aparece en la parte superior de la ventana de documento.
3. En el inspector de propiedades, vea, modifique o elimine el texto descriptivo.

Volver al principio

Definición de propiedades de actualización de la página

Utilice el elemento Actualizar para especificar que el navegador debe actualizar automáticamente la página (volviendo a cargar la página actual o pasando a otra distinta) después de un determinado período de tiempo. Este elemento se utiliza con frecuencia para redirigir usuarios de un URL a otro, normalmente después de mostrar un mensaje de texto que indica que el URL ha cambiado.

Adición de etiquetas meta de actualización

1. Seleccione Insertar > HTML > Etiquetas Head > Actualizar.
2. Establezca las propiedades de la etiqueta meta de actualización en el cuadro de diálogo que aparece.

Edición de etiquetas meta de actualización

1. Seleccione Ver > Contenido de Head.
2. Seleccione el marcador Actualizar que aparece en la parte superior de la ventana de documento.
3. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades de la etiqueta meta de actualización.

Definición de propiedades de etiquetas meta de actualización

❖ Especifique las propiedades de etiquetas meta de actualización de la siguiente forma:

Demora El tiempo en segundos que deberá transcurrir antes de que el navegador actualice la página. Para hacer que el navegador actualice la página inmediatamente después de que termine de cargarla, introduzca 0 en este cuadro.

URL o Acción Especifica si el navegador debe ir a otro URL o actualizar la página actual tras la demora especificada. Para que se abra otro URL (en lugar de actualizar la página actual), haga clic en el botón Examinar, vaya hasta la página que desea que se cargue y selecciónela.

Volver al principio

Definición de propiedades de URL base de la página

Utilice el elemento Base para establecer el URL base que sirva de referencia para todas las rutas de la página relativas al documento.

Adición de etiquetas meta base

1. Seleccione Insertar > HTML > Etiquetas Head > Base.
2. Establezca las propiedades de la etiqueta meta base en el cuadro de diálogo que aparece.

Edición de etiquetas meta base

1. Seleccione Ver > Contenido de Head.
2. Seleccione el marcador Base que aparece en la parte superior de la ventana de documento.
3. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades de la etiqueta meta base.

Especificación de propiedades de etiquetas meta base

❖ Especifique las propiedades de etiquetas meta base de la siguiente forma:

Href El URL base. Haga clic en el botón Examinar para buscar y seleccionar un archivo o escriba una ruta en el cuadro.

Destino Especifica el marco o la ventana en la que se deberán abrir todos los documentos vinculados. Seleccione uno de los marcos del conjunto de marcos actual o uno de los siguientes nombres reservados:

- _blank carga el documento vinculado en una nueva ventana sin nombre del navegador.
- _parent carga el documento vinculado en el conjunto de marcos padre o en la ventana del marco que contiene el vínculo. Si el marco que contiene el vínculo no está anidado, ello equivale a _top; el documento vinculado se cargará en la ventana completa del navegador.
- _self carga el documento vinculado en el mismo marco o la misma ventana que el vínculo. Este destino es el predeterminado, por lo que normalmente no es preciso especificarlo.
- _top carga el documento vinculado en la ventana completa del navegador, eliminando de esta forma todos los marcos.

Volver al principio

Definición de propiedades de vínculos de la página

Utilice la etiqueta link para definir una relación entre el documento actual y otro archivo.

Nota: La etiqueta link en la sección head no es lo mismo que un vínculo HTML entre documentos en la sección body.

Adición de una etiqueta meta Link

1. Seleccione Insertar > HTML > Etiquetas Head > Vínculo.
2. Establezca las propiedades de la etiqueta meta de vínculo en el cuadro de diálogo que aparece.

Edición de etiquetas meta Link

1. Seleccione Ver > Contenido de Head.

2. Seleccione el marcador Vínculo que aparece en la parte superior de la ventana de documento.
3. En el inspector de propiedades, establezca las propiedades de la etiqueta meta de vínculo.

Especificación de propiedades de etiquetas meta Link

❖ Defina las propiedades de etiquetas meta de vínculo de la siguiente forma:

Href El URL del archivo para el que se define una relación. Haga clic en el botón Examinar para buscar y seleccionar un archivo o escriba una ruta en el cuadro. Tenga en cuenta que este atributo no indica un archivo con el que desea establecer un vínculo en el sentido habitual del término en el lenguaje HTML; las relaciones que se especifican en un elemento Vínculo son más complejas.

ID Especifica un identificador exclusivo para el vínculo.

Título Describe la relación. Este atributo tiene una especial relevancia para hojas de estilos vinculadas. Para más información, consulte la sección sobre hojas de estilos externas (External Style Sheets) de la especificación HTML 4.0 en el sitio Web del World Wide Web Consortium en www.w3.org/TR/REC-html40/present/styles.html#style-external.

Rel Especifica la relación entre el documento actual y el documento del campo Href. Entre los valores posibles figuran Alternar, Hoja de estilos, Iniciar, Siguiente, Prev, Contenido, Índice, Glosario, Copyright, Capítulo, Sección, Subsección, Apéndice, Ayuda y Marcador. Para especificar varias relaciones, separe los valores con un espacio.

Rev Especifica una relación inversa (la opuesta a Rel) entre el documento actual y el documento del campo Href. Los valores posibles son los mismos que los de Rel.

Trabajo con server-side includes

Volver al principio

Server-side includes

Puede utilizar Dreamweaver para insertar server-side includes en sus páginas, editar los includes u obtener una vista previa de páginas que contengan includes.

Un server-side include es un archivo que el servidor incorpora en el documento cuando un navegador solicita el documento del servidor.

Cuando el navegador de un visitante solicita el documento que contiene la instrucción del include, el servidor la procesa y crea un documento nuevo en el que la instrucción del include se sustituye por el contenido del archivo incluido. A continuación, el servidor envía este nuevo documento al navegador del visitante. Sin embargo, al abrir un documento local directamente en un navegador, no hay ningún servidor que procese las instrucciones del include en dicho documento, por lo que el navegador abre el documento sin procesar esas instrucciones y el archivo que supuestamente debería incluirse no aparece en el navegador. Por eso, si no se usa Dreamweaver, puede resultar difícil mirar archivos locales y verlos tal como los verán los visitantes una vez que se hayan colocado en el servidor.

Con Dreamweaver se puede obtener una vista previa de los documentos tal como aparecerán en el servidor, tanto en la vista Diseño como al utilizar la función Vista previa en el navegador.. No obstante, para ello es necesario asegurarse de que se obtiene una vista previa del archivo que contiene la include como archivo temporal. (Seleccione Edición > Preferencias, elija la categoría Vista previa en el navegador y asegúrese de que está seleccionada la opción Vista previa utilizando el archivo temporal.)

Nota: Si utiliza un servidor de prueba, como Apache o Microsoft IIS, al obtener una vista previa de los archivos en la unidad local, no será necesario que obtenga una vista previa del archivo como archivo temporal, ya que el servidor realiza el proceso automáticamente.

Al colocar un server-side include en un documento se inserta una referencia a un archivo externo y no se inserta el contenido del archivo especificado en el documento actual. El archivo especificado sólo debe tener el contenido que desee incluir. Es decir, el archivo de include no debe contener ninguna etiqueta head, body o html (es decir, la etiqueta <html>; las etiquetas HTML de formato, como p, div, etc., no plantean ningún problema). Si las contiene, estas etiquetas provocarán conflictos con las etiquetas del documento original y Dreamweaver no mostrará la página correctamente.

No puede editar el archivo incluido directamente en un documento. Para editar el contenido de un server-side include, deberá editar directamente el archivo que desea incluir. Los cambios realizados en el archivo externo se reflejarán automáticamente en todos los documentos que lo incluyan.

Hay dos tipos de server-side include: Virtual y Archivo. Dreamweaver inserta includes de tipo Archivo de manera predeterminada, aunque puede utilizar el inspector de propiedades para seleccionar uno que resulte adecuado para el tipo de servidor Web que utilice:

- Si se trata de un servidor Web Apache, elija el tipo Virtual. En Apache, Virtual funciona en todos los casos, mientras que Archivo sólo funciona en algunos casos.
- Si su servidor es Microsoft Internet Information Server (IIS), elija Archivo. (Virtual funciona con IIS sólo en ciertos casos.)

  Nota: Lamentablemente, IIS no le permitirá incluir un archivo en una carpeta de una jerarquía superior a la de la carpeta actual, salvo en el caso de que se haya instalado un software especial en el servidor. Si es necesario incluir un archivo desde una carpeta de una jerarquía superior en un servidor IIS, pregunte al administrador del sistema si está instalado el software necesario.
- Para otros tipos de servidores, o si desconoce el tipo de servidor que está usando, pregunte al administrador del sistema la opción que debe emplear.

  Algunos servidores están configurados de manera que examinan todos los archivos para ver si contienen server-side includes; otros servidores están configurados para examinar solamente los archivos con una extensión determinada, como .shtml, .shtm o .inc. Si un server-side include no le funciona, pregunte al administrador del sistema si es necesario utilizar una extensión concreta en el nombre del archivo que usa el server-side include. (Por ejemplo, si el archivo se llama canoe.html, puede ser necesario cambiarle el nombre por canoe.shtml.) Si desea que los archivos conserven las extensiones .html o .htm, solicite al administrador del sistema que configure el servidor para examinar todos los archivos (no sólo los archivos con extensiones determinadas) para comprobar si contienen server-side includes. Sin embargo, el análisis de un archivo para comprobar si contiene server-side includes implica un poco más de tiempo de proceso, por lo que las páginas que el servidor analiza tardan un poco más en estar disponibles que las otras; por ello, algunos administradores de sistemas no proporcionarán la opción de analizar todos los archivos.

Volver al principio

Inserción de server-side includes

Puede utilizar Dreamweaver para insertar server-side includes en la página.

Inserción de un server-side include

1. Seleccione Insertar > Server-Side Include.
2. En el cuadro de diálogo que aparece, localice y seleccione un archivo.

   De forma predeterminada, se inserta un include de tipo Archivo.

3. Para cambiar el tipo del include, seleccione el server-side include en la ventana de documento y cambie el tipo en el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) tal como se indica a continuación:
   - Si se trata de un servidor Web Apache, elija el tipo Virtual. En Apache, Virtual funciona en todos los casos, mientras que Archivo sólo funciona en algunos casos.
   - Si su servidor es Microsoft Internet Information Server (IIS), elija Archivo. (Virtual funciona con IIS sólo en ciertos casos determinados.)

     Nota: Lamentablemente, IIS no le permitirá incluir un archivo en una carpeta de una jerarquía superior a la de la carpeta actual, salvo en el caso de que se haya instalado un software especial en el servidor. Si es necesario incluir un archivo desde una carpeta de una jerarquía superior en un servidor IIS, pregunte al administrador del sistema si está instalado el software necesario.

   - Para otros tipos de servidores, o si desconoce el tipo de servidor que está usando, pregunte al administrador del sistema la opción que debe emplear.

Cambio del archivo incluido

1. Seleccione el server-side include en la ventana de documento.
2. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).
3. Siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en el icono de carpeta para localizar y seleccionar un nuevo archivo para incluir.
   - En el cuadro, escriba la ruta y el nombre del nuevo archivo para incluir.

Volver al principio

Edición del contenido de server-side includes

Puede utilizar Dreamweaver para editar server-side includes. Para editar el contenido asociado al archivo incluido, deberá abrir el archivo.

1. Seleccione el server-side include en la vista Diseño o la vista Código y haga clic en Editar en el inspector de propiedades.

   El archivo incluido se abrirá en una nueva ventana de documento.

2. Edite el archivo y, a continuación, guárdelo.

   Los cambios se reflejarán inmediatamente en el documento actual y en los documentos que abra posteriormente que contengan el archivo.

3. Cargue el archivo include en el sitio remoto, si es necesario.

Administración de bibliotecas de etiquetas

Volver al principio

Bibliotecas de etiquetas de Dreamweaver

Una biblioteca de etiquetas, en Dreamweaver, es una colección de etiquetas de un tipo determinado que, además, contiene información sobre la manera en que Dreamweaver debe formatearlas. Las bibliotecas de etiquetas proporcionan la información sobre las etiquetas que Dreamweaver utiliza para las sugerencias para el código, la revisión del navegador de destino, el selector de etiquetas y otras posibilidades de programación. El Editor de la biblioteca de etiquetas permite añadir y eliminar bibliotecas de etiquetas, etiquetas, atributos y valores de atributos, así como establecer las propiedades de una biblioteca de etiquetas, incluido el formato (para facilitar la identificación en el código), y editar etiquetas y atributos.

Volver al principio

Apertura y cierre del Editor de la biblioteca de etiquetas

1. Seleccione Edición > Bibliotecas de etiquetas para abrir el Editor de la biblioteca de etiquetas.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Editor de la biblioteca de etiquetas. (Las opciones de este cuadro de diálogo varían en función de la etiqueta seleccionada.)

2. Cierre el Editor de la biblioteca de etiquetas de una de estas formas:
   - Para guardar los cambios, haga clic en Aceptar.
   - Para cerrar el editor sin guardar los cambios, haga clic en Cancelar.

     Nota: Al hacer clic en Cancelar, se descartarán todos los cambios realizados en el Editor de la biblioteca de etiquetas. Las etiquetas o bibliotecas de etiquetas que se hayan eliminado, se restaurarán.

Volver al principio

Adición de bibliotecas, etiquetas y atributos

El Editor de la biblioteca de etiquetas sirve para añadir bibliotecas de etiquetas, etiquetas y atributos a las bibliotecas de etiquetas deDreamweaver.

Adición de una biblioteca de etiquetas

1. En el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas), haga clic en el botón de signo más (+) y elija Nueva biblioteca de etiquetas.
2. En el cuadro de texto Nombre de la biblioteca, escriba un nombre (por ejemplo, Etiquetas varias) y haga clic en Aceptar.

Adición de etiquetas a una biblioteca de etiquetas

1. En el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas), haga clic en el botón de signo más (+) y elija Nuevas etiquetas.
2. Seleccione el menú emergente Biblioteca de etiquetas y elija una biblioteca de etiquetas.
3. Escriba el nombre de la nueva etiqueta. Para añadir varias etiquetas, escriba sus nombres separados con una coma y un espacio (por ejemplo: cfgraph, cfgraphdata).
4. Si las nuevas etiquetas tienen etiquetas finales correspondientes (</...>), seleccione Tiene las correspondientes etiquetas de cierre.
5. Haga clic en Aceptar.

Adición de atributos a una etiqueta

1. En el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas), haga clic en el botón de signo más (+) y elija Nuevos atributos.

2. En el menú emergente Biblioteca de etiquetas, elija una biblioteca de etiquetas.
3. En el menú emergente Etiqueta, seleccione una etiqueta.
4. Escriba el nombre del nuevo atributo. Para añadir varios atributos, separe sus nombres con una coma y un espacio (por ejemplo: width, height).
5. Haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Edición de bibliotecas, etiquetas y atributos

Utilice el Editor de la biblioteca de etiquetas para establecer las propiedades de una biblioteca de etiquetas y editar etiquetas y atributos en una biblioteca.

Definición de las propiedades de una biblioteca de etiquetas

1. En el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas), seleccione una biblioteca de etiquetas (no una etiqueta) en la lista de etiquetas.
   Nota: Las propiedades de las bibliotecas de etiquetas sólo aparecen cuando hay una biblioteca de etiquetas seleccionada. Las bibliotecas de etiquetas se representan mediante las carpetas de nivel superior de la lista de etiquetas. Por ejemplo, la carpeta Etiquetas HTML representa una biblioteca de etiquetas, mientras que la carpeta abbr de la carpeta Etiquetas HTML representa una etiqueta.
2. En la lista Utilizado en, seleccione todos los tipos de documento que deban utilizar dicha biblioteca de etiquetas.

   En función de los tipos de documento que seleccione en la lista se determinará cuáles de ellos proporcionan sugerencias para el código de la biblioteca de etiquetas seleccionada. Por ejemplo, si para una biblioteca de etiquetas determinada no se selecciona la opción HTML, las sugerencias para el código de dicha biblioteca de etiquetas no aparecerán en los archivos HTML.
3. (Opcional) Introduzca el prefijo de las etiquetas en el cuadro Prefijo de etiqueta.
   Nota: Para identificar que una etiqueta del código forma parte de una biblioteca de etiquetas determinada, se utiliza un prefijo. Algunas bibliotecas de etiquetas no utilizan prefijos.
4. Haga clic en Aceptar.

Edición de una etiqueta de una biblioteca de etiquetas

1. En el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas), expanda una biblioteca de etiquetas en la lista de etiquetas y seleccione una etiqueta.
2. Establezca las siguientes opciones de Formato de etiqueta:
   Saltos de línea Especifica dónde inserta Dreamweaver los saltos de línea de una etiqueta.

   Contenido Especifica cómo inserta Dreamweaver el contenido de una etiqueta; es decir, si aplica en el contenido el salto de línea, el formato y las reglas de sangría.

   May/Min Especifica si una etiqueta debe aparecer en mayúsculas o en minúsculas. Elija una de las siguientes opciones: Predeterminado, Minúsculas, Mayúsculas o Combinación de mayúsculas/minúsculas. Si elige Combinación de mayúsculas/minúsculas, aparecerá el cuadro de diálogo Combinación de mayúsculas/minúsculas en el nombre de la etiqueta. Escriba la etiqueta con el tipo de letra que Dreamweaver vaya a utilizar al insertarlo (por ejemplo, getProperty) y haga clic en Aceptar.

   Establecer valor predeterminado Establece si todas las etiquetas deben aparecer en mayúsculas o minúsculas de forma predeterminada. En el cuadro de diálogo Mayúsculas /minúsculas de etiqueta predeterminada que aparece, seleccione <MAYÚSCULAS> o <minúsculas> y haga clic en Aceptar.

   Si lo desea, puede establecer que el valor predeterminado sea minúsculas para ajustarse a las normas XML y XHTML.

Edición de un atributo de una etiqueta

1. En el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas), expanda una biblioteca de etiquetas en el cuadro Etiquetas, expanda una etiqueta y seleccione un atributo.
2. En el menú emergente Mayúsculas/minúsculas de atributo, elija la opción Predeterminado, Minúsculas, Mayúsculas o Combinación de mayúsculas/minúsculas.

   Si elige Combinación de mayúsculas/minúsculas, aparecerá el cuadro de diálogo Combinación de mayúsculas/minúsculas en el nombre del atributo. Escriba el atributo con el tipo de letra que Dreamweaver vaya a utilizar al insertarlo (por ejemplo, onClick) y haga clic en Aceptar.

   Haga clic en el vínculo Establecer valor predeterminado para establecer que todos los nombres de atributo vayan en mayúsculas o minúsculas de forma predeterminada.
3. En el menú emergente Tipo de atributo, seleccione el tipo de atributo.

   Si elige Enumerado(s), introduzca los valores admitidos para el atributo en el cuadro Valores. Separe los valores por comas,

no con espacios. Por ejemplo, los valores enumerados del atributo showborder de la etiqueta cfchart figuran como yes,no.

Volver al principio

Eliminación de bibliotecas, etiquetas y atributos

1. En el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas), seleccione una biblioteca de etiquetas, una etiqueta o un atributo en el cuadro Etiquetas.
2. Haga clic en el botón de signo menos (-).
3. Haga clic en Aceptar para eliminar el elemento definitivamente.

   Se eliminará el elemento del cuadro Etiquetas.
4. Haga clic en Aceptar para cerrar el Editor de la biblioteca de etiquetas y completar el proceso de eliminación.

Más temas de ayuda

Importación de etiquetas personalizadas a Dreamweaver

Volver al principio

Acerca de la importación de etiquetas personalizadas a Dreamweaver

Puede importar etiquetas personalizadas a Dreamweaver para que formen parte del entorno de creación. Por ejemplo, al empezar a escribir una etiqueta personalizada importada en la vista Código, aparece un menú de sugerencias para el código en el que se enumeran los atributos de la etiqueta y en el que podrá seleccionar uno de ellos.

Volver al principio

Importación de etiquetas de archivos XML

Puede importar etiquetas de un archivo XML DTD (Definición de tipo de documento, Document Type Definition) o de un esquema.

1. Abra el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Esquema DTD> Importar XML DTD o archivo de esquema.
3. Introduzca el nombre de archivo o el URL del archivo DTD o de esquema.
4. Introduzca el prefijo que se utilizará con las etiquetas.
   Nota: Para identificar que una etiqueta del código forma parte de una biblioteca de etiquetas determinada, se utiliza un prefijo. Algunas bibliotecas de etiquetas no utilizan prefijos.
5. Haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Importación de etiquetas ASP.NET personalizadas

Puede importar etiquetas ASP.NET personalizadas en Dreamweaver.

Antes de comenzar, asegúrese de que la etiqueta personalizada está instalada en el servidor de prueba definido en el cuadro de diálogo Definición del sitio (consulte Configuración de un servidor de prueba). Las etiquetas compiladas (archivos DLL) deben colocarse en la carpeta bin del directorio raíz del sitio. Las etiquetas no compiladas (archivos ASCX) pueden residir en cualquier directorio virtual o subdirectorio del servidor. Para más información, consulte la documentación de Microsoft ASP.NET.

1. Abra una página ASP.NET en Dreamweaver.
2. Abra el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas).
3. Haga clic en el botón de signo más (+), seleccione una de las siguientes opciones y haga clic en Aceptar:
   - Para importar todas las etiquetas ASP.NET personalizadas del servidor de aplicaciones, elija ASP.NET > Importar todas las etiquetas ASP.NET personalizadas.
   - Para importar sólo algunas de las etiquetas personalizadas del servidor de aplicaciones, elija ASP.NET > Importar las etiquetas ASP.NET personalizadas seleccionadas. Haga clic en las etiquetas de la lista mientras presiona la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh).

Volver al principio

Importación de etiquetas JSP de un archivo o servidor (web.xml)

Puede importar una biblioteca de etiquetas JSP en Dreamweaver desde varios tipos de archivo o un servidor JSP.

1. Abra una página JSP en Dreamweaver.
2. Abra el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas).
3. Haga clic en el botón de signo más (+) y elija JSP > Importar de archivo (*.tld, *.jar, *.zip) o JSP > Importar del servidor (web.xml).
4. Haga clic en el botón Examinar o escriba un nombre de archivo para el archivo que contiene la biblioteca de etiquetas.
5. Introduzca un URI para identificar la biblioteca de etiquetas.

El URI (Indicador universal de recursos, Uniform Resource Identifier) suele ser el URL de la organización que mantiene la biblioteca de etiquetas. El URL no se utiliza para ver el sito Web de la organización, sino para identificar de forma exclusiva la biblioteca de etiquetas.

6. (Opcional) Introduzca el prefijo que se utilizará con las etiquetas. Algunas bibliotecas de etiquetas utilizan un prefijo para indicar que una etiqueta del código forma parte de una biblioteca de etiquetas determinada.
7. Haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Importación de etiquetas JRun

Si utiliza Adobe® JRun™, puede importar etiquetas JRun en Dreamweaver.

1. Abra una página JSP en Dreamweaver.
2. Abra el Editor de la biblioteca de etiquetas (Edición > Bibliotecas de etiquetas).
3. Haga clic en el botón de signo más (+) y elija JSP > Importar etiquetas de JRun Server de la carpeta.
4. Introduzca un nombre para la carpeta que contiene las etiquetas JRun.
5. Introduzca un URI para identificar la biblioteca de etiquetas.

   El URI (Indicador universal de recursos, Uniform Resource Identifier) suele ser el URL de la organización que mantiene la biblioteca de etiquetas. El URL no se utiliza para ver el sito Web de la organización, sino para identificar de forma exclusiva la biblioteca de etiquetas.

6. (Opcional) Introduzca el prefijo que se utilizará con las etiquetas. Algunas bibliotecas de etiquetas utilizan un prefijo para indicar que una etiqueta del código forma parte de una biblioteca de etiquetas determinada.
7. Haga clic en Aceptar.

JavaScript

Uso de comportamientos JavaScript (instrucciones generales)

Volver al principio

Comportamientos JavaScript

Los comportamientos de Adobe® Dreamweaver® colocan código JavaScript en los documentos para que los visitantes puedan cambiar una página Web de diversas formas o iniciar determinadas tareas. Un comportamiento es una combinación de un evento y una acción que desencadena ese evento. En el panel Comportamientos, un comportamiento se añade a una página especificando en primer lugar una acción y, a continuación, el evento que desencadena esa acción.

Nota: El código del comportamiento es código JavaScript del lado del cliente; es decir, se ejecuta en los navegadores, no en los servidores.

Los eventos son mensajes generados por los navegadores que indican que un visitante de la página ha hecho algo. Por ejemplo, cuando un visitante mueve el puntero sobre un vínculo, el navegador genera un evento onMouseOver para ese vínculo. A continuación, el navegador comprueba si hay algún código JavaScript (especificado en la página mostrada) al que deba llamar como respuesta. Los distintos elementos de la página tienen definidos diferentes eventos. Por ejemplo, en la mayoría de los navegadores onMouseOver y onClick son eventos asociados a vínculos, mientras que onLoad es un evento asociado a imágenes y a la sección body del documento.

Una *acción* es código JavaScript ya definido que realiza una tarea, como abrir una ventana del navegador, mostrar u ocultar un elemento PA (con posición absoluta), reproducir un sonido o detener una película Adobe Shockwave. Las acciones que incorpora Dreamweaver proporcionan la máxima compatibilidad con los distintos navegadores.

Después de adjuntar un comportamiento a un elemento de página, el comportamiento llama a la acción (código JavaScript) asociada a un evento cuando dicho evento tiene lugar para ese elemento. (Los eventos que puede utilizar para desencadenar una acción determinada varían en función del navegador de que se trate.) Por ejemplo, si adjunta la acción Mensaje emergente a un vínculo y especifica que el evento onMouseOver desencadena esa acción, cada vez que alguien sitúe el puntero del ratón sobre ese vínculo, aparecerá el mensaje.

Un mismo evento puede desencadenar varias acciones distintas, y se puede especificar el orden en que esas acciones tienen lugar.

Dreamweaver incluye unas 24 acciones. Encontrará otras acciones en el sitio Web de Exchange en www.adobe.com/go/dreamweaver_exchange_es, así como en los sitios Web de otros desarrolladores. Si dispone de los conocimientos necesarios sobre JavaScript, puede escribir sus propias acciones.

Nota: Los términos comportamiento y acción son términos de Dreamweaver, no de HTML. En lo que se refiere al navegador, una acción es igual que cualquier otro elemento de código JavaScript.

Volver al principio

Introducción al panel Comportamientos

El panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos) sirve para adjuntar comportamientos a los elementos de una página (más concretamente, a las etiquetas) y para modificar parámetros de otros comportamientos adjuntados anteriormente.

Los comportamientos que ya se han adjuntado al elemento de página actualmente seleccionado aparecen en la lista de comportamientos (el área principal del panel), en orden alfabético por eventos. Si hay varias acciones para un mismo evento, las acciones se ejecutarán en el orden en que aparecen en la lista. Si en la lista de comportamientos no aparece ningún comportamiento, significa que no hay ningún comportamiento adjunto al elemento actualmente seleccionado.

Las opciones del panel Comportamientos son las siguientes:

Mostrar eventos establecidos Muestra sólo los eventos que se han adjuntado al documento actual. Los eventos están organizados en las categorías del lado del cliente y del lado del servidor. Los eventos de cada categoría se enumeran en una lista desplegable. La vista predeterminada es Mostrar eventos establecidos.

Mostrar todos los eventos Muestra una lista alfabética de todos los eventos de una categoría determinada.

Añadir comportamiento (+) Muestra un menú de acciones que se pueden adjuntar al elemento seleccionado actualmente. Cuando se selecciona una acción de esta lista, aparece un cuadro de diálogo en el que se pueden especificar los parámetros correspondientes a la acción. Si todas las acciones aparecen atenuadas, significa que el elemento seleccionado no puede generar ningún evento.

Quitar evento (–) Elimina la acción y el evento seleccionados de la lista de comportamientos.

Botones de flechas arriba y abajo Desplazan la acción seleccionada hacia arriba o hacia abajo en la lista de comportamientos. El orden de las acciones se puede cambiar solamente para un evento concreto; por ejemplo, se puede cambiar el orden en que se producen varias acciones para el evento onLoad, pero todas las acciones onLoad permanecen juntas en la lista de comportamientos. Los botones de flechas están desactivados para las acciones que no se pueden desplazar arriba o abajo de la lista.

Eventos Muestra un menú emergente, que sólo es visible cuando se selecciona un evento, con todos los eventos que pueden desencadenar la acción (este menú aparece al hacer clic en el botón de flecha situado junto al nombre del evento seleccionado). Aparecerán distintos eventos dependiendo del objeto seleccionado. Si no aparecen los eventos esperados, asegúrese de que esté seleccionado la etiqueta o el elemento de página correcto. (Para seleccionar una etiqueta determinada, use el selector de etiquetas, que se encuentra en la esquina inferior izquierda de la ventana de documento.)
Nota: Los nombres de eventos entre paréntesis solamente están disponibles para vínculos. Al seleccionar uno de estos nombres de eventos se añade automáticamente un vínculo nulo al elemento de la página seleccionado y se adjunta el comportamiento a ese vínculo en lugar de adjuntarse al elemento propiamente dicho. En código HTML, el vínculo nulo se especifica de la siguiente forma: href="javascript:;".

Volver al principio

Eventos

Cada navegador proporciona un conjunto de eventos que pueden asociarse a las acciones que figuran en el menú Acciones (+) del panel Comportamientos. Cuando un visitante de la página Web interactúa con la página (por ejemplo, haciendo clic en una imagen) el navegador genera sucesos que pueden utilizarse para llamar a funciones JavaScript que, a su vez, realizan una acción. Dreamweaver proporciona numerosas acciones comunes que pueden desencadenarse utilizando estos eventos.

Para conocer los nombres y las descripciones de los eventos que proporciona cada navegador, consulte el Centro de soporte de Dreamweaver en www.adobe.com/go/dreamweaver_support_es.

En el menú Eventos aparecen distintos eventos en función del objeto seleccionado. Para conocer cuáles son los eventos que admite un navegador determinado para un elemento de página concreto, inserte el elemento de página en su documento, adjúntele un comportamiento y luego mire el menú Eventos del panel Comportamientos. (De manera predeterminada, los eventos se toman de la lista de eventos de HTML 4.01 y son compatibles con la mayoría de los navegadores modernos.) Los eventos pueden aparecer atenuados si aún no existen en la página los objetos pertinentes o si el objeto seleccionado no puede recibir eventos. Si no aparecen los eventos esperados, asegúrese de que está seleccionado el objeto correcto.

Al adjuntar un comportamiento a una imagen, algunos eventos (como onMouseOver) aparecen entre paréntesis. Estos eventos solamente están disponibles para vínculos. Cuando se elige uno de ellos, Dreamweaver ajusta una etiqueta <a> alrededor de la imagen para definir un vínculo nulo. El vínculo nulo es representado por javascript:; en el cuadro Vínculos del inspector de propiedades. Puede cambiar el valor del vínculo si desea convertirlo en un vínculo real con otra página, pero si borra el vínculo JavaScript sin sustituirlo por otro vínculo, borrará el comportamiento.

Para ver las etiquetas que puede usar con un evento determinado en un navegador concreto, busque el evento en uno de los archivos de la carpeta Dreamweaver/Configuration/Behaviors/Events.

Volver al principio

Aplicación de un comportamiento

Se pueden adjuntar comportamientos al documento completo (es decir, a la etiqueta <body>) o a vínculos, imágenes, elementos de formulario o cualquier otro elemento HTML.

El navegador de destino que elija determina los eventos compatibles con un elemento determinado.

Se puede especificar más de una acción para cada evento. Las acciones tienen lugar en el orden en el que se enumeran en la columna Acciones del panel Comportamientos, pero puede cambiar dicho orden.

1. Seleccione un elemento de la página, como una imagen o un vínculo.

   Para adjuntar un comportamiento a la página completa, haga clic en la etiqueta <body> en el selector de etiquetas, situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de documento.

2. Seleccione Ventana > Comportamientos.
3. Haga clic en el botón más (+) y seleccione una acción en el menú Añadir comportamiento.

   No se pueden seleccionar las acciones que aparecen atenuadas en el menú. Pueden mostrarse atenuadas porque no exista un objeto necesario en el documento actual. Por ejemplo, la acción Controlar Shockwave o SWF aparece atenuada si el documento no contiene ningún archivo Shockwave o SWF.

   Cuando se selecciona una acción, aparece un cuadro de diálogo que muestra parámetros e instrucciones para dicha acción.

4. Introduzca los parámetros de la acción y haga clic en Aceptar.
   Todas las acciones proporcionadas con Dreamweaver funcionan con los navegadores modernos. Algunas acciones no funcionan en los navegadores antiguos, pero no provocan errores.
   Nota: Los elementos de destino requieren un ID exclusivo. Por ejemplo, si desea aplicar a una imagen el comportamiento Intercambiar imagen, dicha imagen necesita un ID. Si no especifica un ID para el elemento, Dreamweaver lo especificará de forma automática.
5. El evento predeterminado que desencadena la acción aparece en la columna Eventos. Si no es éste el evento de desencadenamiento que desea, seleccione otro en el menú emergente Eventos. (Para abrir el menú Eventos, seleccione un

evento o una acción en el panel Comportamientos y haga clic en la flecha negra que señala hacia abajo y que aparece entre el nombre del evento y el nombre de la acción.)

Volver al principio

Cambio o eliminación de un comportamiento

Después de adjuntar un comportamiento, se puede cambiar el evento que desencadena la acción, añadir o eliminar acciones y cambiar los parámetros de las acciones.

1. Seleccione un objeto con un comportamiento adjunto.
2. Seleccione Ventana > Comportamientos.
3. Realice los cambios:
    - Para editar los parámetros de una acción, haga doble clic en el nombre o selecciónelo y presione la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh); seguidamente, cambie los parámetros en el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.
    - Para cambiar el orden de las acciones de un evento dado, seleccione una acción y haga clic en la flecha arriba o abajo. También puede seleccionar la acción, cortarla y pegarla en la posición deseada entre las otras acciones.
    - Para eliminar un comportamiento, selecciónelo y haga clic en el botón de signo menos (–) o presione Suprimir.

Volver al principio

Actualización de un comportamiento

1. Seleccione un elemento que tenga el comportamiento adjunto.
2. Elija Ventana > Comportamientos y haga doble clic en el comportamiento.
3. Realice los cambios deseados y haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo del comportamiento.

    Se actualizarán todas las apariciones del comportamiento en esa página. Si otras páginas del sitio tienen dicho comportamiento, deberá actualizarlos página por página.

Volver al principio

Descarga e instalación de comportamientos de terceros

Hay numerosas extensiones disponibles en Exchange para el sitio Web de Dreamweaver (www.adobe.com/go/dreamweaver_exchange_es).

1. Elija Ventana > Comportamientos y seleccione Obtener más comportamientos en el menú Añadir comportamiento.

    Se abrirá su navegador principal y aparecerá el sitio Exchange.

2. Examine o busque los paquetes.
3. Descargue e instale el paquete de extensiones que desee.

Para obtener más información, consulte Uso de extensiones en Dreamweaver CS6, 12.1 y 12.2.

Aplicación de comportamientos JavaScript incorporados

Volver al principio

Utilización de comportamientos incorporados

Los comportamientos incluidos con Dreamweaver se han escrito de manera que funcionen en los navegadores modernos. Los comportamientos no producen resultados en los navegadores antiguos.

Nota: Las acciones de Dreamweaver han sido cuidadosamente desarrolladas para funcionar en el mayor número posible de navegadores. Si elimina manualmente código de una acción de Dreamweaver o lo sustituye por su propio código, puede perderse la compatibilidad con múltiples navegadores.

Aunque las acciones de Dreamweaver se han escrito para lograr la máxima compatibilidad con los distintos navegadores, algunos navegadores no son compatibles con JavaScript y, además, muchos usuarios navegan por la Web con JavaScript desactivado en sus navegadores. Para obtener la mejor compatibilidad en distintas plataformas, incorpore interfaces alternativas incluidas en etiquetas <noscript> para que las personas sin JavaScript puedan usar el sitio.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Llamar JavaScript

El comportamiento Llamar JavaScript ejecuta una función personalizada o línea de código JavaScript cuando se produce un evento. (Puede escribir el script usted mismo o usar el código que tiene a su disposición en diversas bibliotecas JavaScript de acceso gratuito en la Web.)

1. Seleccione un objeto y elija Llamar JavaScript en el menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.
2. Escriba el código JavaScript exacto que se ejecutará o el nombre de una función.

   Por ejemplo, para crear un botón Atrás, podría escribir if (history.length > 0){history.back()}. Si ha encapsulado el código en una función, escriba solamente el nombre de la función (por ejemplo, hGoBack()).

3. Haga clic en Aceptar y compruebe si el evento predeterminado es correcto.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Cambiar propiedad

Utilice el comportamiento Cambiar propiedad para cambiar el valor de una de las propiedades de un objeto (por ejemplo, el color de fondo de una div o la acción de un formulario).

Nota: Utilice este comportamiento sólo si posee buenos conocimientos de HTML y JavaScript.

1. Seleccione un objeto y elija Cambiar propiedad en el menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.
2. En el menú Tipo de elemento, elija un tipo de elemento para ver todos los elementos de dicho tipo que han sido identificados.
3. Seleccione un elemento en el menú ID de elemento.
4. Seleccione una propiedad en el menú Propiedad o introduzca el nombre correspondiente en el cuadro de texto.
5. Introduzca el nuevo valor de la nueva propiedad en el campo Nuevo valor.
6. Haga clic en Aceptar y compruebe si el evento predeterminado es correcto.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Comprobar navegador

Este comportamiento ha dejado de utilizarse a partir de Dreamweaver CS5.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Comprobar plug-in

Use el comportamiento Comprobar plug-in para remitir a los visitantes a distintas páginas dependiendo de si tienen instalado el plug-in en cuestión. Por ejemplo, puede resultar conveniente que los visitantes vayan a una página si tienen Shockwave y a otra distinta si no lo tienen.

Nota: No es posible detectar plug-ins específicos en Internet Explorer con JavaScript. No obstante, la selección de Flash o Director hará que se añada el código VBScript adecuado a la página para detectar los plug-ins en Internet Explorer en Windows. La detección de plug-ins es imposible con Internet Explorer en Mac OS.

1. Seleccione un objeto y elija Comprobar plug-in en el menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.
2. Seleccione un plug-in en el menú Plug-in o presione Intro y escriba el nombre exacto del plug-in en el cuadro de texto contiguo.

   Deberá utilizar el nombre exacto del plug-in tal como se especifica en negrita en la página Acerca de los complementos en Netscape Navigator. En Windows, seleccione Ayuda > Acerca de los complementos en Navigator; en Mac OS, elija Acerca de los complementos en el menú Apple.
3. En el cuadro de texto Si se encuentra, ir a URL, especifique un URL para los visitantes que dispongan del plug-in.

   Si especifica un URL remoto, deberá incluir el prefijo http:// en la dirección. Si deja en blanco este campo, los visitantes permanecerán en la misma página.
4. En el cuadro De lo contrario, Ir a URL, especifique una URL alternativa para los visitantes que no dispongan del plug-in. Si deja en blanco este campo, los visitantes permanecerán en la misma página.
5. Especifique qué debe hacerse si la detección de plug-ins no es posible. De forma predeterminada, cuando la detección resulta imposible, se envía al visitante al URL indicado en el cuadro De lo contrario. Para enviar al visitante a la primera URL (si se encuentra), seleccione la opción Ir siempre al primer URL si no es posible detectar. Cuando está seleccionada, esta opción hace que se dé por hecho que el visitante dispone del plug-in, a no ser que el navegador indique explícitamente que el plug-in no está presente. En general, seleccione esta opción si el contenido del plug-in es parte integrante de la página; si no lo es, desactive esta opción.
   Nota: Esta opción afecta sólo a Internet Explorer; Netscape Navigator siempre detecta los plug-ins.
6. Haga clic en Aceptar y compruebe si el evento predeterminado es correcto.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Controlar Shockwave o SWF

Este comportamiento ha dejado de utilizarse a partir de Dreamweaver CS5.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Arrastrar elemento PA

El comportamiento Arrastrar elemento PA permite al visitante arrastrar un elemento con posición absoluta (PA). Use este comportamiento para crear puzzles, controles deslizantes y otros elementos móviles de interfaz.

Se puede especificar la dirección en la que el visitante puede arrastrar el elemento PA (en horizontal, vertical o en cualquier dirección), un destino hasta el que el visitante debe arrastrar el elemento PA, si el elemento PA debe ajustarse al destino cuando el elemento PA se encuentra a un cierto número de píxeles del destino y qué sucederá cuando el elemento PA llegue al destino, entre otras opciones.

Dado que la llamada al comportamiento Arrastrar elemento PA debe producirse antes de que el visitante pueda arrastrar el elemento PA, debe asociar Arrastrar elemento PA al objeto body (con el elemento onLoad).

1. Seleccione Insertar > Objetos de diseño > Div PA o haga clic en el botón Dibujar Div PA del panel Insertar y dibuje una Div PA en la vista Diseño de la ventana del documento.
2. Haga clic en <body> en el selector de etiquetas, situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de documento.
3. Seleccione Arrastrar elemento PA en el menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.

   Si Arrastrar elemento PA no está disponible, es probable que tenga un elemento PA seleccionado.
4. En el menú emergente Elemento PA, seleccione el elemento PA.
5. Seleccione Restringido o Sin restricción en el menú emergente Movimiento.

   El movimiento no restringido es adecuado para puzzles y otros juegos de arrastrar y soltar. Para los controles deslizantes y los escenarios móviles, como cajones de archivos, cortinas y minipersianas, elija movimiento restringido.
6. Para movimiento restringido, introduzca valores (en píxeles) en los cuadros Arriba, Abajo, Derecha e Izquierda.

   Los valores son relativos a la posición inicial del elemento PA. Para restringir el movimiento a una región rectangular, introduzca valores positivos en los cuatro cuadros. Para permitir solamente el movimiento vertical, introduzca valores positivos para Arriba y Abajo, y 0 para Izquierda y Derecha. Para permitir sólo el movimiento horizontal, introduzca valores positivos para Izquierda y Derecha, y 0 para Arriba y Abajo.
7. Introduzca valores (en píxeles) en los cuadros Izquierdo y Superior para definir el destino de la capa.

   El destino es el punto hasta el que el visitante debe arrastrar el elemento PA. Se considera que un elemento PA ha alcanzado el destino cuando sus coordenadas izquierda y superior coinciden con los valores introducidos en los cuadros Izquierdo y Superior. Los valores son relativos a la esquina superior izquierda de la ventana del navegador. Haga clic en la opción Obtener posición actual para rellenar automáticamente los campos con la posición actual del elemento PA.
8. Introduzca un valor (en píxeles) en el campo Ajustar si a menos de para determinar a qué distancia del destino el visitante debe soltar el elemento PA para que ésta se ajuste al destino.

   Los valores altos facilitan al visitante la localización el destino para soltar la capa.
9. Para obtener puzzles sencillos y manipulación de escenarios, puede detenerse aquí. Para definir el manejador de arrastre del elemento PA, controlar el movimiento del elemento PA mientras se arrastra y desencadenar una acción al soltar el elemento PA, haga clic en la ficha Avanzado.
10. Para definir una zona determinada del elemento PA en la que el visitante debe hacer clic para arrastrarlo, elija Área dentro del elemento en el menú Arrastrar selector; luego introduzca las coordenadas izquierda y superior, así como los valores de ancho y alto del selector de arrastre.

    Esta opción resulta útil cuando la imagen contenida en el elemento PA incluye un elemento que sugiere la posibilidad de arrastrarla, como una barra de título o un asa de cajón. No establezca esta opción si desea que el visitante pueda hacer clic en cualquier lugar del elemento PA para arrastrarlo.
11. Elija las opciones Al arrastrar que desee utilizar:
    - Seleccione Traer el elemento al frente si el elemento PA debe desplazarse a la primera posición en el orden de apilamiento mientras se está arrastrando. Si selecciona esta opción, utilice el menú emergente para determinar si desea dejar el elemento PA en la primera posición o devolverlo a su posición original en el orden de apilamiento.
    - Introduzca código JavaScript o un nombre de función (por ejemplo, monitorAPelement()) en el cuadro Llamar JavaScript para ejecutar repetidamente el código o función mientras se esté arrastrando el elemento PA. Por ejemplo, podría escribir una función que controle las coordenadas del elemento PA y muestre mensajes y consejos como “ya está cerca” o “está lejísimos del destino donde soltar la capa” en un cuadro de texto.
12. Introduzca código JavaScript o un nombre de función (por ejemplo, evaluateAPelementPos()) en el segundo cuadro de texto Llamar JavaScript para ejecutar el código o la función cuando se suelte el elemento PA. Seleccione la opción Sólo si se ajusta cuando el código JavaScript deba ejecutarse solamente si el elemento PA ha alcanzado su destino.
13. Haga clic en Aceptar y compruebe si el evento predeterminado es correcto.

Volver al principio

Recopilación de información sobre el elemento PA desplazable

Cuando se adjunta a un objeto el comportamiento Arrastrar elemento PA, Dreamweaver inserta la función MM_dragLayer() en la sección head del documento. (La función conserva la antigua denominación en inglés de los elementos PA [es decir “Layer”, capa] para que sea posible continuar editando las capas creadas en versiones anteriores de Dreamweaver.) Además de registrar el elemento PA como desplazable, esta función define tres propiedades para cada elemento PA desplazable (MM_LEFTRIGHT, MM_UPDOWN y MM_SNAPPED) que usted puede usar en sus propias funciones JavaScript para determinar la posición horizontal relativa del elemento PA, la posición vertical relativa del elemento PA y si el elemento PA ha alcanzado el destino en el que debe soltarse.

Nota: La información que se ofrece en esta sección está destinada exclusivamente a programadores expertos en JavaScript.

Por ejemplo, la siguiente función muestra el valor de la propiedad MM_UPDOWN (la posición vertical actual del elemento PA) en un campo de

formulario llamado curPosField. (Los campos de formulario son útiles para mostrar información que se actualiza continuamente, ya que son dinámicos; es decir, se puede cambiar el contenido de los mismos una vez que la página ha terminado de cargarse.)

```
function getPos(layerId){
    var layerRef = document.getElementById(layerId);
    var curVertPos = layerRef.MM_UPDOWN;
    document.tracking.curPosField.value = curVertPos;
}
```

En lugar de mostrar el valor de MM_UPDOWN o MM_LEFTRIGHT en un campo de formulario, puede utilizar dichos valores de muchas otras maneras. Por ejemplo, puede crear una función que presente un mensaje en el campo de formulario dependiendo de lo próximo que esté el valor de la zona donde debe soltarse la capa, o bien puede llamar otra función para que muestre u oculte un elemento PA dependiendo del valor.

Resulta especialmente útil leer la propiedad MM_SNAPPED cuando se tienen varios elementos PA en la página y todos ellos deben alcanzar sus objetivos antes de que el visitante pueda pasar a la siguiente página o tarea. Por ejemplo, puede crear una función para determinar cuántos elementos PA tienen un valor MM_SNAPPED igual a true (verdadero) y llamarla cada vez que se suelte un elemento PA. Cuando el recuento de capas ajustadas alcanza el número deseado, puede enviar al visitante a la página siguiente o presentarle un mensaje emergente de felicitación.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Ir a URL

El comportamiento Ir a URL abre una nueva página en la ventana actual o en el marco especificado. Este comportamiento resulta útil para cambiar el contenido de dos o más marcos con un solo clic.

1. Seleccione un objeto y elija Ir a URL en el menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.
2. Elija un destino para el URL en la lista Abrir en.

   La lista Abrir en muestra automáticamente los nombres de todos los marcos del conjunto de marcos actual y de la ventana principal. Si no hay marcos, la ventana principal es la única opción posible.

   Nota: Este comportamiento puede dar lugar a resultados inesperados si hay algún marco que se llame top, blank, self o parent. Los navegadores a veces confunden estos nombres con nombres de destino reservados.
3. Haga clic en Examinar para seleccionar el documento que desea abrir o introduzca la ruta y el nombre de archivo del documento en el cuadro de texto URL.
4. Repita los pasos 2 y 3 para abrir más documentos en otros marcos.
5. Haga clic en Aceptar y compruebe si el evento predeterminado es correcto.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Menú de salto

Al crear un menú de salto mediante Insertar > Formulario > Menú de salto, Dreamweaver crea un objeto de menú y le adjunta el comportamiento del Menú de salto (o Menú de salto Ir). Normalmente no es preciso adjuntar manualmente el comportamiento Menú de salto a un objeto.

Un menú de salto existente se puede editar de dos formas:

- Se pueden editar y reorganizar los elementos del menú, cambiar los archivos a los que se salta y cambiar la ventana en la que esos archivos se abren haciendo doble clic en un comportamiento de Menú de salto existente en el panel Comportamientos.
- Los elementos de este menú se editan igual que los de cualquier menú, es decir, seleccionando el menú y usando el botón Valores de lista del inspector de propiedades.

1. Cree un objeto de menú de salto si es que no hay todavía ninguno en el documento.
2. Seleccione el objeto y elija Menú de salto en el menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.
3. Lleve a cabo los cambios pertinentes en el cuadro de diálogo Menú de salto y luego haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Menú de salto Ir

El comportamiento Menú de salto Ir está estrechamente relacionado con el comportamiento Menú de salto. Menú de salto Ir le permite asociar un botón Ir con un menú de salto. (Para utilizar este comportamiento debe existir ya un menú de salto en el documento.) Al hacer clic en el botón Ir, se abre el vínculo seleccionado en el menú de salto. Los menús de salto generalmente no necesitan un botón Ir; al seleccionar un elemento de un menú de salto, normalmente se carga un URL sin necesidad de que el visitante lleve a cabo ninguna otra acción. No obstante, si el visitante selecciona el mismo elemento que se encuentra ya seleccionado en el menú de salto, el salto no se producirá. En general, eso no importa, pero si aparece el menú de salto en un marco y los elementos del menú de salto contienen vínculos con páginas de otros marcos, suele ser útil disponer de un botón Ir para permitir a los visitantes volver a elegir un elemento que ya esté seleccionado en el menú de salto.

Nota: Cuando utilice un botón Ir con un menú de salto, el botón Ir se convertirá en el único mecanismo que permite al usuario “saltar” al URL asociado a la selección del menú. La selección de un elemento de menú en el menú de salto ya no redirigirá al usuario automáticamente a otra página o marco.

1. Seleccione un objeto para utilizarlo como botón Ir (generalmente una imagen de un botón) y elija Menú de salto Ir en el menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.
2. En el menú Elegir menú de salto, elija un menú para que se active el botón Ir y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Abrir ventana del navegador

Use el comportamiento Abrir ventana del navegador para abrir una página en una nueva ventana. Se pueden especificar las propiedades de la nueva ventana, incluidos su tamaño, sus atributos (si se puede cambiar su tamaño, si tiene barra de menús, etc.) y su nombre. Por ejemplo, este comportamiento se puede usar para abrir una imagen más grande en otra ventana distinta cuando el visitante hace clic en una imagen en miniatura. Con este comportamiento, puede hacer que la nueva ventana tenga el mismo tamaño que la imagen.

Si no se especifican los atributos de la ventana, se abrirá con el mismo tamaño y los mismos atributos de la ventana desde la que se abrió. Al especificar algún atributo de la ventana, se desactivan automáticamente todos los demás atributos que no se activen explícitamente. Por ejemplo, si no se establecen los atributos de la ventana, puede abrirse con un tamaño de 1024 x 768 píxeles y tener barra de navegación (con los botones Atrás, Adelante, Inicio y Actualizar), barra de herramientas de ubicación (en la que se muestra el URL), barra de estado (en la que se muestran mensajes de estado, en la parte inferior) y barra de menús (en la que se muestran Archivo, Edición, Ver y otros menús). Si se establece explícitamente la anchura en 640 píxeles y la altura en 480 píxeles y no se establece ningún otro atributo, la ventana se abrirá con un tamaño de 640 x 480 píxeles y carecerá de barras de herramientas.

1. Seleccione un objeto y elija Abrir ventana del navegador en el menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.
2. Haga clic en Examinar para seleccionar un archivo o introduzca el URL que desea ver.
3. Establezca las opciones de anchura y altura de la ventana (en píxeles) y las relativas a las diversas barras de herramientas, barras de desplazamiento, manejadores de cambio de tamaño, etc. Asigne un nombre a la ventana (no utilice espacios ni caracteres especiales) si desea que sea el destino de vínculos o desea controlarla mediante JavaScript.
4. Haga clic en Aceptar y compruebe si el evento predeterminado es correcto.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Reproducir sonido

Este comportamiento ha dejado de utilizarse a partir de Dreamweaver CS5.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Mensaje emergente

El comportamiento Mensaje emergente muestra una alerta de JavaScript con el mensaje que usted especifique. Dado que las alertas de JavaScript sólo tienen un botón (Aceptar), utilice este comportamiento para proporcionar información al usuario y no para proponer una elección.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\{).

Ejemplo:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

Nota: El navegador controla el aspecto de la alerta. Si desea tener un mayor control sobre el aspecto, puede usar el comportamiento Abrir ventana del navegador.

1. Seleccione un objeto y elija Mensaje emergente en el menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.
2. Introduzca el mensaje en el cuadro Mensaje.
3. Haga clic en Aceptar y compruebe si el evento predeterminado es correcto.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Carga previa de imágenes

El comportamiento Carga previa de imágenes reduce el tiempo de visualización mediante la creación de un caché para las imágenes que no se muestran cuando aparece la página inicialmente (por ejemplo, las imágenes que se intercambiarán por comportamientos o scripts).

Nota: El comportamiento Intercambiar imagen carga automáticamente todas las imágenes resaltadas cuando se selecciona la opción Carga previa de imágenes en el cuadro de diálogo Intercambiar imagen, por lo que no es necesario añadir manualmente la acción Carga previa de imágenes al usar Intercambiar imagen.

1. Seleccione un objeto y elija Carga previa de imágenes en el menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.
2. Haga clic en Examinar para seleccionar el archivo de imagen o introduzca la ruta y el nombre de archivo de una imagen en el cuadro Archivo de origen de imagen.
3. Haga clic en el botón de signo más (+), situado en la parte superior del cuadro de diálogo, para añadir la imagen a la lista Carga previa de imágenes.
4. Repita los pasos 2 y 3 para todas las imágenes restantes que desee cargar en la página actual.

5. Para eliminar una imagen de la lista Carga previa de imágenes, selecciónela y haga clic en el botón de signo menos (–).
6. Haga clic en Aceptar y compruebe si el evento predeterminado es correcto.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Establecer imagen de barra de navegación

Este comportamiento ha dejado de utilizarse a partir de Dreamweaver CS5.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Definir texto de marco

El comportamiento Definir texto de marco permite definir de forma dinámica el texto de un marco mediante la sustitución del contenido y el formato de un marco con el contenido que usted especifique. Dicho contenido puede incluir cualquier código HTML válido. Utilice este comportamiento para mostrar información de forma dinámica.

Aunque el comportamiento Definir texto de marco sustituye el formato de un marco, puede seleccionar Conservar color de fondo para conservar los atributos de color de fondo y de texto de la página.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\{).

Ejemplo:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

1. Seleccione un objeto y elija Definir texto > Definir texto de marco en el menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.
2. En el cuadro de diálogo Definir texto de marco, seleccione el marco de destino del menú Marco.
3. Haga clic en el botón Obtener HTML actual para copiar el contenido actual de la sección body del marco de destino.
4. Escriba un mensaje en el cuadro de texto Nuevo HTML.
5. Haga clic en Aceptar y compruebe si el evento predeterminado es correcto.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Definir texto de contenedor

El comportamiento Definir texto de contenedor reemplaza el contenido y el formato de un contenedor existente (es decir, cualquier elemento que pueda contener texto u otros elementos) en una página con el contenido que usted especifique. Dicho contenido puede incluir cualquier código HTML válido.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\{).

Ejemplo:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

1. Seleccione un objeto y elija Definir texto > Definir texto de contenedor en el menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.
2. En el cuadro de diálogo Definir texto de contenedor, utilice el menú Contenedor para elegir el elemento de destino.
3. Escriba el nuevo texto o HTML en el cuadro Nuevo HTML.
4. Haga clic en Aceptar y compruebe si el evento predeterminado es correcto.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Establecer texto de la barra de estado

El comportamiento Establecer texto de la barra de estado muestra un mensaje en la barra de estado, situada en la esquina inferior izquierda de la ventana del navegador. Por ejemplo, puede usar este comportamiento para describir el destino de un vínculo en la barra de estado en lugar de mostrar el URL al que está asociado. A menudo los visitantes omiten o no advierten los mensajes de la barra de estado (además, no todos los navegadores proporcionan soporte completo para introducir texto en la barra de estado). Si el mensaje es importante, puede mostrarlo en forma de mensaje emergente o como texto de un elemento PA.

Nota: Si utiliza el comportamiento Establecer texto de la barra de estado en Dreamweaver, no se garantiza que el texto de la barra de estado del navegador cambie, ya que algunos navegadores requieren ajustes especiales al cambiar el texto de la barra de estado. Firefox, por ejemplo, exige cambiar una opción avanzada que permite a JavaScript cambiar el texto de la barra de estado. Para más información, consulte la

documentación del navegador.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\{).

Ejemplo:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

1. Seleccione un objeto y elija Definir texto > Establecer texto de la barra de estado en el menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.
2. En el cuadro de diálogo Establecer texto de la barra de estado, escriba el mensaje en el cuadro Mensaje.

   Escriba un mensaje corto. El navegador cortará el mensaje si no cabe en la barra de estado.
3. Haga clic en Aceptar y compruebe si el evento predeterminado es correcto.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Definir texto de campo de texto

El comportamiento Definir texto de campo de texto sustituye el contenido del campo de texto de un formulario por el contenido que usted especifique.

Puede incrustar en el texto cualquier llamada, propiedad, variable global u otra expresión de función JavaScript válida. Para incrustar una expresión JavaScript, enciérrela entre llaves ({}). Para que aparezca una llave, antepóngale una barra invertida (\{).

Ejemplo:

```
The URL for this page is {window.location}, and today is {new Date()}.
```

Creación de un campo de texto con nombre

1. Seleccione Insertar > Formulario > Campo de texto.

   Si Dreamweaver le pregunta si desea añadir una etiqueta de formulario, haga clic en Sí.
2. En el inspector de propiedades, introduzca un nombre para el campo de texto. Asegúrese de que el nombre no se repite en la página (no utilice el mismo nombre para varios elementos de la misma página aunque se encuentren en formularios distintos).

Aplicación de Definir texto de campo de texto

1. Seleccione un campo de texto y elija Definir texto > Definir texto de campo de texto en el menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.
2. Seleccione el campo de texto de destino en el menú Campo de texto e introduzca el nuevo texto.
3. Haga clic en Aceptar y compruebe si el evento predeterminado es correcto.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Mostrar-Ocultar elementos

El comportamiento Mostrar-Ocultar elementos muestra, oculta o restaura la visibilidad predeterminada de uno o varios elementos de página. Este comportamiento resulta útil para mostrar información a medida que el usuario va interactuando con la página. Por ejemplo, cuando el usuario pasa el puntero por encima de la imagen de una planta, se puede mostrar un elemento de página que le ofrezca información sobre la época y región de crecimiento de la planta, las horas de sol que necesita, el tamaño que suele alcanzar, etc. El comportamiento sólo muestra u oculta el elemento correspondiente (no elimina realmente el elemento del flujo de la página cuando está oculto).

1. Seleccione un objeto y elija Mostrar-Ocultar elementos del menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.

   Si Mostrar-Ocultar elementos no está disponible, es probable que tenga un elemento PA seleccionado. Dado que los elementos PA no aceptan eventos en la versión 4.0 de ninguno de los dos navegadores, deberá seleccionar un objeto diferente, como por ejemplo la etiqueta <body> o un vínculo (una etiqueta <a>).
2. En la lista Elementos, seleccione el elemento que desea mostrar u ocultar y haga clic en Mostrar, Ocultar o Restaurar (que restaura la visibilidad predeterminada).
3. Repita el paso 2 para todos los elementos restantes cuya visibilidad desee cambiar. (Se puede cambiar la visibilidad de múltiples elementos con un solo comportamiento.)
4. Haga clic en Aceptar y compruebe si el evento predeterminado es correcto.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Mostrar menú emergente

Este comportamiento ha dejado de utilizarse a partir de Dreamweaver CS5.

Volver al principio

Adición, eliminación o reorganización de los elementos de un menú emergente

Este comportamiento ha dejado de utilizarse a partir de Dreamweaver CS5.

Volver al principio

Aplicación de formato a un menú emergente

Este comportamiento ha dejado de utilizarse a partir de Dreamweaver CS5.

Volver al principio

Colocación de un menú emergente en un documento

Este comportamiento ha dejado de utilizarse a partir de Dreamweaver CS5.

Volver al principio

Modificación de un menú emergente

Este comportamiento ha dejado de utilizarse a partir de Dreamweaver CS5.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Intercambiar imagen

El comportamiento Intercambiar imagen intercambia una imagen por otra cambiando el atributo src de la etiqueta <img>. Use este comportamiento para crear sustituciones de botones y otros efectos de imágenes (incluido el intercambio de varias imágenes a la vez). Al insertar una imagen dinámica se añade automáticamente un comportamiento Intercambiar imagen a la página.

Nota: Dado que sólo el atributo src se ve afectado por este comportamiento, el intercambio debe hacerse con imágenes que tengan las mismas dimensiones (altura y anchura) que la imagen original. En caso contrario, la imagen que se intercambia se reducirá o ampliará para adaptarse a las dimensiones de la imagen original.

También existe un comportamiento denominado Restaurar imagen intercambiada que restaura el último conjunto de imágenes intercambiadas a sus archivos de origen anteriores. Este comportamiento se añade automáticamente siempre que se adjunta el comportamiento Intercambiar imagen a un objeto; si dejó seleccionada la opción Restaurar al adjuntar Intercambiar imagen, no tendrá que seleccionar manualmente el comportamiento Restaurar imagen intercambiada.

1. Elija Insertar > Imagen o haga clic en el botón Imagen del panel Insertar para insertar una imagen.
2. En el inspector de propiedades, introduzca un nombre para la imagen en el cuadro de texto situado más a la izquierda.

   No es imprescindible asignar nombre a las imágenes. Éstas reciben nombre automáticamente al adjuntar el comportamiento a un objeto. No obstante, resultará más fácil distinguir las imágenes en el cuadro de diálogo Intercambiar imagen si asigna nombre a todas las imágenes de antemano.

3. Repita los pasos 1 y 2 para insertar más imágenes.
4. Seleccione un objeto (normalmente, la imagen que va a intercambiar) y elija Intercambiar imagen del menú Añadir comportamiento del panel Comportamientos.
5. Seleccione en la lista Imágenes la imagen cuyo origen desea cambiar.
6. Haga clic en Examinar para seleccionar el archivo de la nueva imagen o introduzca la ruta y el nombre de archivo de la nueva imagen en el cuadro Definir origen como.
7. Repita los pasos 5 y 6 para todas las demás imágenes que desee cambiar. Puede usar la misma acción Intercambiar imagen para todas las imágenes que desee cambiar a la vez; en caso contrario, la acción correspondiente Restaurar imagen intercambiada no las restaurará todas.
8. Seleccione la opción Carga previa de imágenes para crear un caché para las nuevas imágenes cuando se cargue la página.

   Esto contribuye a evitar las demoras en la descarga cuando llega el momento de que aparezcan las imágenes.

9. Haga clic en Aceptar y compruebe si el evento predeterminado es correcto.

Volver al principio

Aplicación del comportamiento Validar formulario

El comportamiento Validar formulario comprueba el contenido de los campos de texto especificados para asegurarse de que el usuario ha introducido el tipo correcto de datos. Adjunte este comportamiento a campos de texto individuales con el evento onBlur para validar los campos conforme el usuario vaya rellenando el formulario, o adjúntela al formulario con el evento onSubmit para evaluar varios campos de texto cuando el usuario haga clic en el botón Enviar. Al adjuntar este comportamiento a un formulario se evita el envío de formularios con datos no válidos.

1. Elija Insertar > Formulario, o haga clic en el botón Formulario del panel Insertar para insertar un formulario.
2. Elija Insertar > Formulario > Campo de texto, o haga clic en el botón Campo de texto del panel Insertar para insertar un campo de texto.

   Repita este paso para insertar más campos de texto.

3. Seleccione un método de validación:

   - Para validar campos individuales conforme el usuario va rellenándolos en el formulario, seleccione un campo de texto y elija Ventana> Comportamientos.
   - Para validar múltiples campos cuando el usuario envía el formulario, haga clic en la etiqueta <form> en el selector de etiquetas, situado en la esquina inferior izquierda de la ventana de documento y elija Ventana > Comportamientos.

4. Seleccione Validar formulario en el menú Añadir comportamiento.
5. Siga uno de estos procedimientos:

   - Si está validando campos individuales, seleccione el mismo campo que seleccionó en la ventana de documento en la lista de Campos.
   - Si está validando múltiples campos, seleccione un campo de texto en la lista de Campos.

6. Seleccione la opción Obligatorio si el campo debe contener algún dato.
7. Seleccione una de las siguientes opciones de Aceptar:
   Cualquier cosa Comprueba que un campo obligatorio contiene datos; los datos pueden ser de cualquier tipo.

   Dirección de correo electrónico Comprueba que el campo contiene un símbolo arroba (@).

   Número Comprueba que el campo contiene sólo números.

   Número del Comprueba que el campo contiene un número situado dentro de un rango determinado.

8. Si ha elegido la validación de múltiples campos, repita los pasos 6 y 7 para cada uno de los campos que desee validar.
9. Haga clic en Aceptar.

   Si está validando múltiples campos cuando el usuario envía el formulario, en el menú Eventos aparecerá automáticamente el evento onSubmit.

10. Si está validando campos individuales, compruebe que el evento predeterminado sea onBlur u onChange. En caso contrario, seleccione uno de esos eventos.

    Cualquiera de estos dos eventos desencadena el comportamiento Validar formulario cuando el usuario abandona el campo. La diferencia estriba en que onBlur tiene lugar independientemente de que el usuario haya escrito algo en el campo, mientras que onChange sólo tiene lugar si el usuario ha cambiado el contenido del campo. El evento onBlur es preferible si el campo es obligatorio.

Más temas de ayuda

Varios productos

Complementos

Los complementos son una serie de funciones nuevas que puede añadir fácilmente a Dreamweaver. Se pueden utilizar muchos tipos de complementos; por ejemplo, hay complementos que permiten cambiar el formato de las tablas, conectar con bases de datos back-end o que ayudan a escribir scripts para navegadores.

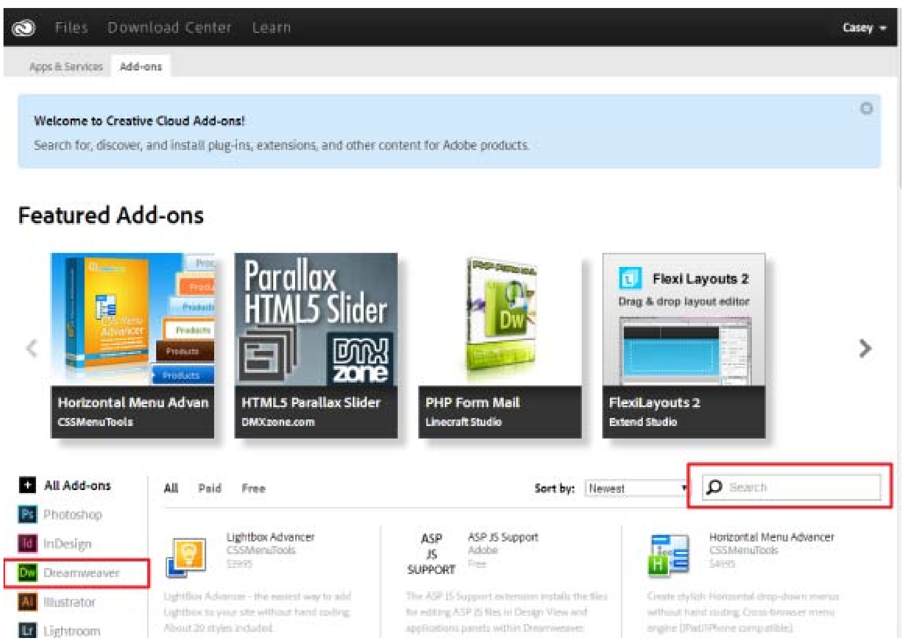
Nota: *para instalar complementos a los que puedan acceder todos los usuarios en un sistema operativo multiusuario, debe conectarse como Administrador (Windows) o usuario raíz (Mac OS X). Para obtener más información sobre el uso de Dreamweaver en sistemas multiusuario, haga clic aquí.*

Ir al principio

Uso de complementos en Dreamweaver

Haga clic en Ventanas > Examinar opciones adicionales para examinar e instalar complementos. Al hacer clic en Examinar opciones adicionales, aparece la página de complementos de Adobe Creative Cloud.

En la página de complementos de Adobe Creative Cloud, haga clic en Dreamweaver a la izquierda para ver complementos específicos de Dreamweaver. También puede usar el cuadro de búsqueda de la derecha para buscar un complemento específico.

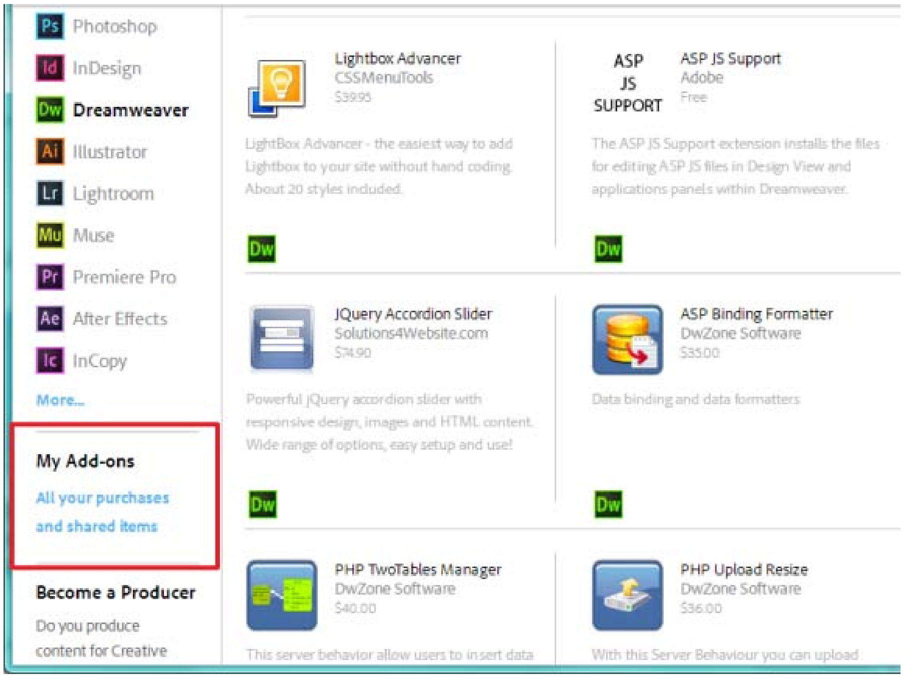


Página de complementos de Adobe Creative Cloud

Importante*: antes de instalar complementos, asegúrese de haber activado la sincronización de archivos para su cuenta de Adobe Creative Cloud. Consulte Activación de la sincronización de archivos en Adobe Creative Cloud para obtener más información.*

Siga las instrucciones que aparecen en pantalla para instalar el complemento.

Para ver los complementos que ha instalado o compartido, haga clic en Todas las compras y elementos compartidos en Mis complementos.



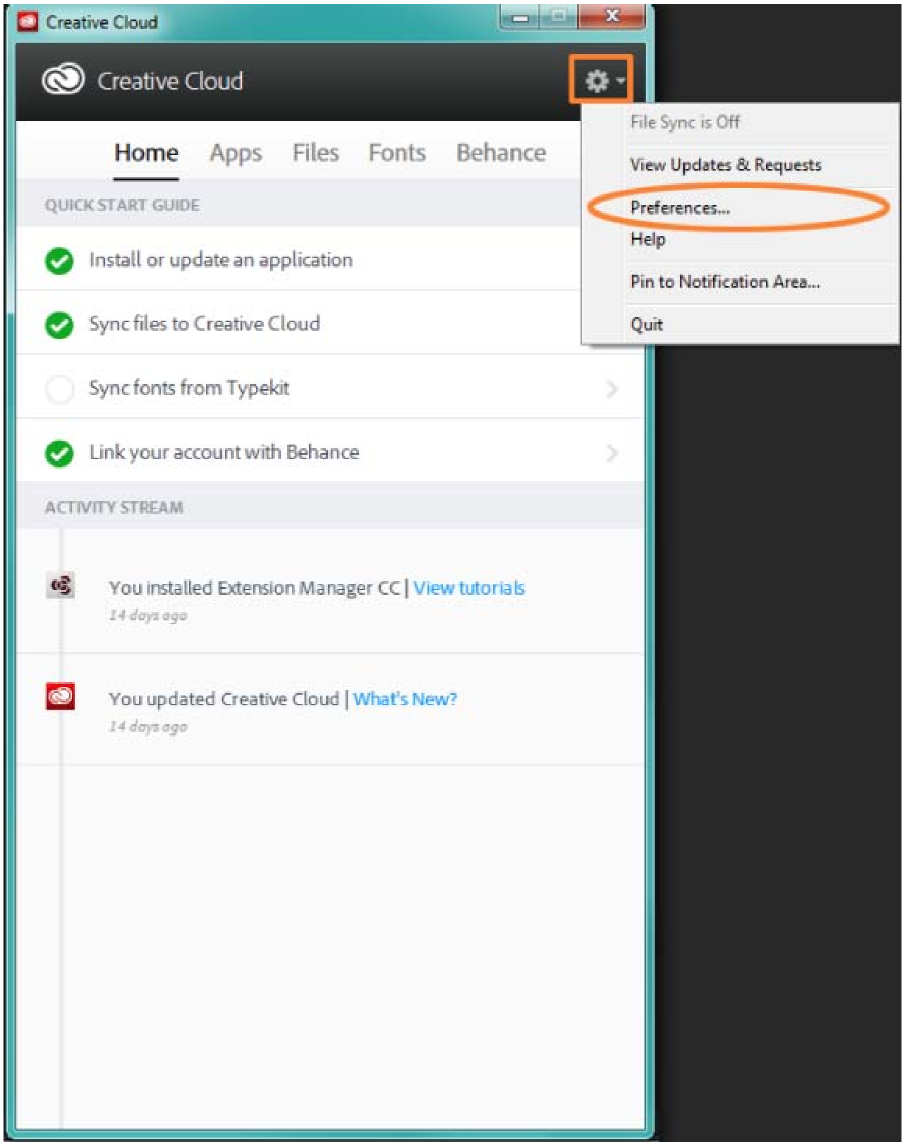
Página de complementos de Adobe Creative Cloud: Mis complementos

Ir al principio

Activación de la sincronización de archivos en Adobe Creative Cloud

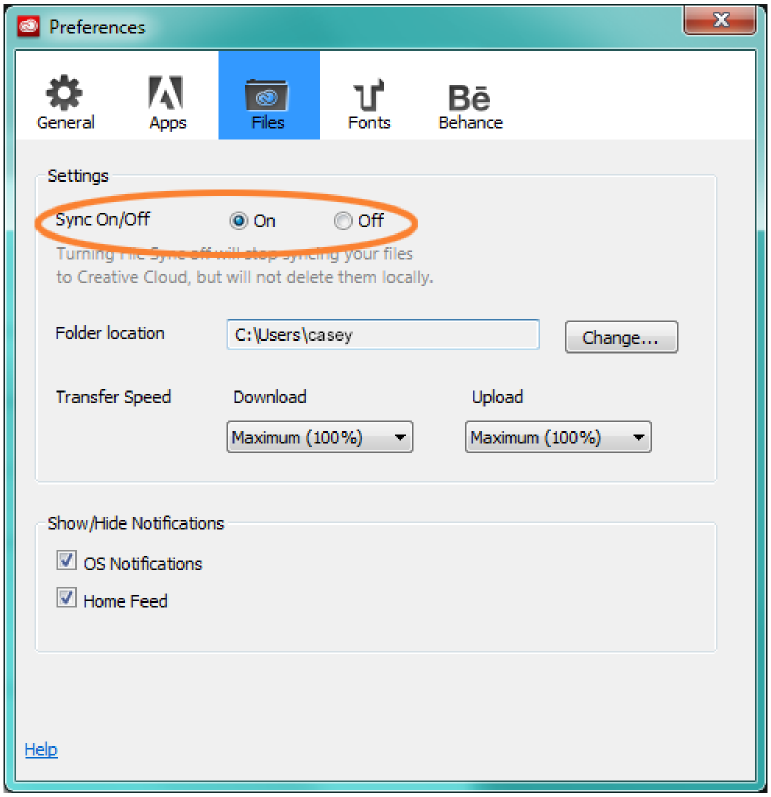
Antes de instalar complementos de Adobe Creative Cloud, asegúrese de activar la sincronización de archivos a través del cliente de Adobe Creative Cloud.

1. Haga clic en en la bandeja del sistema para abrir el cliente de Adobe Creative Cloud.
2. Haga clic en y, a continuación, haga clic en Preferencias.



Preferencias del cliente de Adobe Creative Cloud

3. En la ficha Archivos, establezca en Sincronización activada/desactivada en Activado.



Sincronización de archivos en el cliente de Adobe Creative Cloud

---

Integración con otras aplicaciones

Integración de Photoshop, Flash y Fireworks

Volver al principio

Integración de Photoshop, Flash y Fireworks

Photoshop, Fireworks y Flash son potentes herramientas de desarrollo Web diseñadas para crear y administrar gráficos y archivos SWF. Dreamweaver puede integrarse completamente con dichas herramientas para simplificar el flujo de trabajo de diseño de sitios Web.

Nota: También hay integración limitada con otras aplicaciones. Por ejemplo, puede exportar un archivo de InDesign como XHTML y continuar trabajando con él en Dreamweaver. Para ver un tutorial sobre este flujo de trabajo, consulte www.adobe.com/go/vid0202_es.

Puede insertar fácilmente imágenes y contenido creado con Adobe Flash (archivos SWF y FLV) en un documento de Dreamweaver. También puede editar una imagen o archivo SWF en su editor original después de insertarlo en un documento de Dreamweaver.

Nota: Para utilizar Dreamweaver junto con estas aplicaciones de Adobe, estas aplicaciones deben estar instaladas en su equipo.

En el caso de Fireworks y Flash, la integración del producto se consigue mediante edición roundtrip. La edición Roundtrip asegura que las actualizaciones de código se transfieren correctamente entre Dreamweaver y estas aplicaciones para preservar, por ejemplo, comportamientos de sustitución o vínculos a otros archivos.

Dreamweaver también utiliza Design Notes para lograr la integración de productos. Design Notes son archivos pequeños que permiten a Dreamweaver localizar el documento de origen para una imagen exportada o un archivo SWF. Al exportar archivos directamente desde Fireworks, Flash o Photoshop a un sitio de Dreamweaver definido, se exportan automáticamente al sitio las Design Notes que contienen referencias al archivo PSD, PNG o Flash (FLA) original junto con el archivo preparado para la Web (GIF, JPEG, PNG o SWF).

Además de la información de localización, las Design Notes contienen otra información relevante acerca de los archivos exportados. Por ejemplo, al exportar una tabla de Fireworks, Fireworks escribe una Design Note para cada archivo de imagen exportado de la tabla. Si el archivo exportado contiene zonas interactivas o imágenes de sustitución, las Design Notes incluyen información sobre los scripts para éstas.

Dreamweaver crea una carpeta denominada _notes en la misma carpeta que el activo exportado como parte de la operación de exportación. Esta carpeta contiene las Design Notes que necesita Dreamweaver para integrarse con Photoshop, Flash o Fireworks.

Nota: Para usar Design Notes, deben estar activadas para el sitio Dreamweaver. Están activadas de forma predeterminada. Sin embargo, incluso si están desactivadas, cuando se inserta un archivo de imagen de Photoshop, Dreamweaver crea una Design Note para almacenar la ubicación del archivo PSD original.

Para ver un tutorial sobre la integración de Dreamweaver y Fireworks, consulte www.adobe.com/go/vid0188.

Para ver un tutorial sobre la integración de Dreamweaver y Photoshop, consulte www.adobe.com/go/lrvid4043_dw_es.

Más temas de ayuda

Tutorial de Dreamweaver InDesign

Trabajo con Fireworks y Dreamweaver

Volver al principio

Inserción de una imagen de Fireworks

Dreamweaver y Fireworks reconocen y comparten muchas de las funciones de edición de archivos, como la modificación de vínculos, los mapas de imágenes y las capas de tablas, entre otras. Juntas, las dos aplicaciones le ofrecen un flujo de trabajo racionalizado para editar, optimizar y colocar archivos gráficos Web en páginas HTML.

Puede colocar un gráfico de Fireworks exportado directamente en un documento de Dreamweaver mediante el comando de inserción de imagen o crear un nuevo gráfico de Fireworks a partir de un marcador de posición de imagen de Dreamweaver.

1. En el documento de Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea que aparezca la imagen y siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Insertar > Imagen.
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Imagen o arrástrelo al documento.
2. Desplácese hasta el archivo exportado de Fireworks que desea y haga clic en Aceptar (Windows) o Abrir (Macintosh).
   Nota: Si el archivo de Fireworks no se encuentra en el sitio de Dreamweaver actual, aparece un mensaje que le pregunta si desea copiar el archivo en la carpeta raíz. Haga clic en Sí.

Volver al principio

Edición de una imagen o una tabla de Fireworks desde Dreamweaver

Cuando se abre o edita una imagen o un corte de imagen que forma parte de una tabla de Fireworks, Dreamweaver inicia Fireworks, que abre el archivo PNG desde el que se ha exportado la imagen o la tabla.

Nota: Esto supone que Fireworks está definido como el editor principal de imágenes externo de los archivos PNG. Fireworks también se configura con frecuencia como editor predeterminado de los archivos JPEG y GIF, aunque podría preferirse que fuera Photoshop el editor predeterminado para este tipo de archivos.
Cuando la imagen forma parte de una tabla de Fireworks, puede abrir la tabla completa de Fireworks para editarla, siempre con el comentario <!--fw table--> exista en el código HTML. Si el archivo PNG de origen se exportó desde Fireworks a un sitio de Dreamweaver utilizando la configuración HTML e imágenes al estilo de Dreamweaver, el comentario de la tabla de Fireworks se inserta automáticamente en el código HTML.

1. En Dreamweaver, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), si aún no está abierto.
2. Haga clic en la imagen o en el corte de imagen para seleccionarla.

   Al seleccionar una imagen exportada desde Fireworks, el inspector de propiedades identifica la selección como imagen o tabla de Fireworks y muestra el nombre del archivo PNG origen.
3. Para iniciar Fireworks para editar, siga uno de estos procedimientos:
   - En el inspector de propiedades, haga clic en Editar.
   - Mantenga presionada la tecla Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en la imagen seleccionada.
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la imagen deseada, y seleccione Editar con Fireworks en el menú contextual.

Nota: Si Fireworks no puede localizar el archivo origen, le solicita que indique la ubicación del archivo PNG origen. Al trabajar con el archivo origen de Fireworks, los cambios se guardan tanto en el archivo origen como en el archivo exportado. De otro modo, sólo se actualiza el archivo exportado.

4. En Fireworks, edite el archivo PNG origen y haga clic en Listo.

   Fireworks guarda los cambios en el archivo PNG, exporta la imagen actualizada (o HTML e imágenes), y devuelve el enfoque a Dreamweaver. En Dreamweaver, aparece la imagen o la tabla actualizada.

   Para ver un tutorial sobre la integración de Dreamweaver y Fireworks, consulte www.adobe.com/go/vid0188.

Volver al principio

Optimización de una imagen de Fireworks desde Dreamweaver

Puede utilizar Dreamweaver para realizar cambios rápidos en imágenes y animaciones de Fireworks. Desde dentro de Dreamweaver, puede cambiar la configuración de optimización y animación, así como el tamaño y el área de la imagen exportada.

1. En Dreamweaver, seleccione la imagen deseada y, a continuación, realice una de las siguientes acciones:
   - Seleccione Comando > Optimizar imagen.
   - Haga clic en el botón Editar la configuración de imagen en el inspector de propiedades.
2. Realice los cambios en el cuadro de diálogo Presentación preliminar de la imagen:
   - Para modificar la configuración de optimización, haga clic en la ficha Opciones.
   - Para modificar el tamaño y el área de la imagen exportada, haga clic en la ficha Archivo.
3. Cuando haya terminado, haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Uso de Fireworks para modificar marcadores de posición de imagen de Dreamweaver

Puede crear un marcador de posición de imagen en un documento de Dreamweaver y, a continuación, iniciar Fireworks para diseñar una imagen gráfica o una tabla de Fireworks para sustituirlo.

Para crear una nueva imagen a partir de un marcador de posición de imagen, debe tener tanto Dreamweaver como Fireworks instalados en el sistema.

1. Compruebe que ya ha definido Fireworks como el editor de imágenes para los archivos PNG.
2. En la ventana de documento, haga clic en el marcador de posición de imagen para seleccionarlo.
3. Inicie Fireworks en modo Edición desde Dreamweaver siguiendo uno de estos procedimientos:
   - En el inspector de propiedades, haga clic en Crear.
   - Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en el marcador de posición de imagen.
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el marcador de posición de imagen y, a continuación, seleccione Crear imagen en Fireworks.
4. Utilice las opciones de Fireworks para diseñar la imagen.

   Fireworks reconoce la siguiente configuración del marcador de posición de imagen que ha definido al trabajar con el marcador de posición de imagen en Dreamweaver: el tamaño de imagen (que guarda correlación con el tamaño de lienzo de Fireworks), el identificador de imagen (que Fireworks utiliza como nombre de documento predeterminado para el archivo origen y el archivo de exportación que crea) y la alineación del texto. Fireworks también reconoce los vínculos y determinados comportamientos (como por ejemplo la imagen intercambiada, el menú emergente y la definición de texto) que ha adjuntado al marcador de posición de imagen mientras trabajaba en Dreamweaver.

   Nota: Aunque Fireworks no muestra los vínculos añadidos a un marcador de posición de imagen, éstos se mantienen. Si dibuja una zona interactiva y añade un vínculo en Fireworks, no eliminará el vínculo que ha añadido al marcador de posición de imagen en Dreamweaver. No obstante, si realiza un corte en Fireworks en la nueva imagen, Fireworks eliminará el vínculo en el documento de Dreamweaver al sustituir el marcador de posición de imagen.

   Fireworks no reconoce la siguiente configuración del marcador de posición de imagen: Alinear, Color, Espacio V, Espacio H y Mapa. Están desactivados en el inspector de propiedades de marcadores de posición de imagen.
5. Cuando termine, haga clic en Listo para que aparezca el cuadro de diálogo para guardar.
6. En el cuadro de texto Guardar en, seleccione la carpeta que ha definido como la carpeta del sitio local de Dreamweaver.

   Si ha nombrado el marcador de posición de imagen al insertarlo en el documento de Dreamweaver, Fireworks completa el cuadro Nombre de archivo con dicho nombre. Puede cambiar el nombre.
7. Haga clic en Guardar para guardar el archivo PNG.

   Se abre el cuadro de diálogo Exportar. Utilice este cuadro de diálogo para exportar la imagen como GIF, JPEG o, si se trata de imágenes con cortes, HTML e imágenes.

8. Para Guardar en, seleccione la carpeta del sitio local de Dreamweaver.

   El cuadro Nombre muestra automáticamente el nombre que ha utilizado para el archivo PNG. Puede cambiar el nombre.

9. En el campo Guardar como tipo, seleccione el tipo de archivo o archivos que desea exportar; por ejemplo Sólo imágenes o HTML e imágenes.
10. Haga clic en Guardar para guardar el archivo exportado.

    El archivo se guarda y el usuario vuelve a Dreamweaver. En el documento de Dreamweaver, el archivo o la tabla de Fireworks exportados sustituyen al marcador de posición de imagen.

Volver al principio

Acerca de los menús emergentes de Fireworks

Fireworks permite crear menús emergentes basados en CSS rápida y fácilmente.

Además de ser ampliables y rápidos de descargar, los menús emergentes creados con Fireworks ofrecen las siguientes ventajas:

- Los elementos de menú se pueden indexar con motores de búsqueda.
- Los elementos de menú pueden ser leídos por lectores de pantalla, por lo que las páginas son más accesibles.
- El código generado por Fireworks se ajusta a las normas y se puede validar.

  Es posible editar menús emergentes de Fireworks con Dreamweaver o con Fireworks, pero no con los dos. Los cambios realizados en Dreamweaver no se conservan en Fireworks.

Volver al principio

Edición de menús emergentes de Fireworks en Dreamweaver

Puede crear un menú emergente en Fireworks 8 o una versión posterior y, posteriormente, editarlo con Dreamweaver o con Fireworks (utilizando la edición Roundtrip), pero no con los dos. Si edita los menús en Dreamweaver y después los edita en Fireworks, perderá todas las modificaciones anteriores salvo el contenido de texto.

Si prefiere editar los menús con Dreamweaver, puede utilizar Fireworks para crear el menú emergente y, después, utilizar Dreamweaver exclusivamente para editar y personalizar el menú.

Si prefiere editar los menús en Fireworks, puede utilizar la función de edición Roundtrip en Dreamweaver, pero no debería editar los menús directamente en Dreamweaver.

1. En Dreamweaver, seleccione la tabla de Fireworks que contiene el menú emergente y haga clic en Editar en el inspector de propiedades.

   Se abrirá el archivo PNG de origen en Fireworks.

2. En Fireworks, edite el menú con el editor de menú emergente y, seguidamente, haga clic en Listo en la barra de herramientas de Fireworks.

   Fireworks envía el menú emergente editado de nuevo a Dreamweaver.

   Si ha creado un menú emergente en Fireworks MX 2004 o en una versión anterior, puede editarlo en Dreamweaver desde el cuadro de diálogo Mostrar menú emergente, disponible en el panel Comportamientos.

Volver al principio

Edición de un menú emergente creado en Fireworks MX 2004 o en una versión anterior

1. En Dreamweaver, seleccione la zona interactiva o la imagen que activa el menú emergente.
2. En el panel Comportamientos (Mayús+F3), haga doble clic en Mostrar menú emergente en la lista Acciones.
3. Realice los cambios deseados en el cuadro de diálogo Menú emergente y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Especificación de preferencias de ejecución y edición de archivos de origen de Fireworks

Al utilizar Fireworks para editar imágenes, Fireworks normalmente exporta las imágenes de las páginas Web desde un archivo PNG de origen. Al abrir un archivo de imagen en Dreamweaver para su edición, Fireworks abre automáticamente el archivo PNG de origen y, si no lo encuentra, le solicita que lo localice. Si lo prefiere, puede establecer las preferencias en Fireworks para que Dreamweaver abra la imagen insertada, o puede hacer que Fireworks ofrezca la opción de utilizar el archivo de imagen insertado o el archivo Fireworks de origen cada vez que abra una imagen en Dreamweaver.

Nota: Dreamweaver reconoce las preferencias de ejecución y edición de Fireworks únicamente en determinados casos. En concreto, debe abrir y optimizar una imagen que no sea parte de una tabla de Fireworks y que contenga una ruta de acceso correcta de Design Notes a un archivo PNG origen.

1. En Fireworks, seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Fireworks > Preferencias (Macintosh) y, a continuación, haga clic en la ficha Ejecutar y editar (Windows) o seleccione Ejecutar y editar en el menú emergente (Macintosh).

2. Especifique las opciones de preferencia que se utilizarán al editar u optimizar imágenes de Fireworks colocadas en una aplicación externa:
   Utilizar siempre origen PNG Abre automáticamente el archivo PNG de Fireworks definido en la Design Note como origen de la imagen colocada. Las actualizaciones se realizan en el archivo PNG origen y en su correspondiente imagen colocada.

   No utilizar nunca PNG origen Abre automáticamente la imagen de Fireworks colocada, con independencia de si existe o no un archivo PNG origen. Las actualizaciones sólo se realizan en la imagen colocada.

   Preguntar al ejecutar Muestra un mensaje que le pregunta si debe abrirse el archivo PNG de origen. También es posible especificar preferencias de ejecución y edición globales a partir de este mensaje.

Volver al principio

Inserción de código HTML de Fireworks en un documento de Dreamweaver

Desde Fireworks, puede utilizar el comando Exportar para exportar y guardar los archivos de imagen y de código HTML optimizados en una ubicación de la carpeta del sitio de Dreamweaver. A continuación puede insertar el archivo en Dreamweaver. Dreamweaver le permite insertar en un documento el código HTML generado por Fireworks junto con las imágenes asociadas, los cortes y el código JavaScript.

1. En la ventana de documento de Dreamweaver, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar el código HTML de Fireworks.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Insertar > Objetos de imagen > HTML de Fireworks.
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Imágenes y seleccione Insertar HTML de Fireworks del menú emergente.
3. Haga clic en Examinar para seleccionar un archivo HTML de Fireworks.
4. Si no va a utilizar el archivo posteriormente, seleccione Borrar archivo después de insertar. La selección de esta opción no afecta al archivo PNG origen asociado con el archivo HTML.
   Nota: Si el archivo HTML está en una unidad de red, se borrará de forma irreversible y no se moverá a la Papelera de reciclaje o Papelera.
5. Haga clic en Aceptar para insertar el código HTML, junto con sus imágenes, cortes y códigos JavaScript asociados, en el documento de Dreamweaver.

Volver al principio

Cómo pegar código HTML de Fireworks en Dreamweaver

Un método rápido para colocar imágenes y tablas generadas por Fireworks en Dreamweaver consiste en copiar y pegar el código HTML de Fireworks directamente en el documento de Dreamweaver.

Copia y pegado de código HTML de Fireworks en Dreamweaver

1. En Fireworks, seleccione Edición > Copiar código HTML.
2. Siga los pasos del asistente conforme le guía en el proceso de configuración de la exportación del código HTML y las imágenes. Cuando el sistema lo solicite, especifique la carpeta del sitio de Dreamweaver como destino de las imágenes exportadas.

   El asistente exporta las imágenes al destino especificado y copia el código HTML en el Portapapeles.
3. En el documento de Dreamweaver, coloque el punto de inserción donde desee pegar el código HTML y seleccione Edición > Pegar HTML de Fireworks.

   Todo el código HTML y JavaScript asociado con los archivos de Fireworks exportados se copia en el documento de Dreamweaver y todos los vínculos a imágenes se actualizan.

Exportación y pegado de código HTML de Fireworks en Dreamweaver

1. En Fireworks, elija Archivo > Exportar.
2. Especifique la carpeta del sitio de Dreamweaver como destino de las imágenes exportadas.
3. En el menú emergente Exportar, seleccione HTML e imágenes.
4. En el menú emergente HTML, seleccione Copiar al Portapapeles y, a continuación, haga clic en Exportar.
5. En el documento de Dreamweaver, coloque el punto de inserción donde desee pegar el código HTML exportado y seleccione Edición > Pegar HTML de Fireworks.

   Todo el código HTML y JavaScript asociado con los archivos de Fireworks exportados se copia en el documento de Dreamweaver y todos los vínculos a imágenes se actualizan.

Volver al principio

Actualización de código HTML de Fireworks colocado en Dreamweaver

En Fireworks, el comando Archivo > Actualizar HTML ofrece una alternativa al método de ejecución y edición para actualizar archivos de Fireworks colocados en Dreamweaver. La opción Actualizar HTML permite editar una imagen PNG origen en Fireworks y, a continuación, actualizar automáticamente cualquier archivo de código HTML y de imagen exportado que esté colocado en un documento de Dreamweaver. Este comando permite actualizar archivos de Dreamweaver aunque Dreamweaver no esté ejecutándose.

1. En Fireworks, abra el archivo PNG origen y realice los cambios que desee.
2. Seleccione Archivo > Guardar.
3. En Fireworks, seleccione Archivo > Actualizar HTML.
4. Desplácese al archivo de Dreamweaver que contenga el código HTML que desee actualizar y haga clic en Abrir.
5. Desplácese a la carpeta de destino en la que desea colocar los archivos de imagen actualizados y haga clic en Seleccionar (Windows) o Elegir (Macintosh).

   Fireworks actualiza el código HTML y JavaScript en el documento de Dreamweaver. Fireworks exporta también las imágenes actualizadas asociadas con el código HTML y coloca las imágenes en la carpeta de destino especificada.

   Si Fireworks no encuentra el código HTML correspondiente, ofrece la opción de insertar el nuevo código HTML en el documento de Dreamweaver. Fireworks coloca la sección JavaScript del nuevo código al comienzo del documento y la tabla HTML o el vínculo con la imagen al final.

Volver al principio

Creación de un álbum de fotos Web

La función Crear álbum de fotos web ha dejado de utilizarse a partir de Dreamweaver CS5.

Más temas de ayuda

Uso de un editor de imágenes externo

Tutorial de Dreamweaver Fireworks

Configuración de las opciones del cuadro de diálogo Presentación preliminar de la imagen

Trabajo con Flash y Dreamweaver

Edición de un archivo SWF desde Dreamweaver en Flash

Volver al principio

Edición de un archivo SWF desde Dreamweaver en Flash

Si tiene Flash y Dreamweaver instalados, puede seleccionar un archivo SWF en un documento de Dreamweaver y utilizar Flash para editarlo. Flash no edita el archivo SWF directamente, sino que edita el documento de origen (el archivo FLA) y, a continuación, vuelve a exportar el archivo SWF.

1. En Dreamweaver, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).
2. En el documento de Dreamweaver, siga uno de estos procedimientos:
    - Haga clic en el marcador de posición del archivo SWF para seleccionarlo y, a continuación, en el inspector de propiedades, haga clic en Editar.
    - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el marcador de posición del archivo SWF y seleccione Editar con Flash en el menú contextual.

      Dreamweaver cambia el enfoque a Flash y Flash intenta localizar el archivo de creación Flash (FLA) correspondiente al archivo SWF seleccionado. Si Flash no encontrase el archivo de creación Flash, le solicitaría que indicase su ubicación.

      Nota: si el archivo FLA o el archivo SWF están bloqueados, desproteja el archivo en Dreamweaver.
3. En Flash, edite el archivo FLA. La ventana de documento de Flash indicará que está modificando el archivo desde Dreamweaver.
4. Cuando haya terminado de hacer cambios, haga clic en Listo.

   Flash actualiza el archivo FLA, vuelve a exportarlo como archivo SWF, se cierra y devuelve el enfoque al documento de Dreamweaver.

   Nota: para actualizar el archivo SWF y mantener Flash abierto, en Flash seleccione Archivo > Actualizar para Dreamweaver.
5. Para ver el archivo actualizado en el documento, haga clic en Reproducir en el inspector de propiedades de Dreamweaver o pulse F12 para realizar una previsualización de su página en una ventana de navegador.

Trabajo con Adobe Bridge y Dreamweaver

Volver al principio

Acerca de Adobe Bridge

Dreamweaver se integra perfectamente con Adobe Bridge, el navegador de archivos multiplataforma incluido con los componentes de Adobe Creative Suite 5. Adobe Bridge le ayuda a encontrar, organizar y examinar los activos necesarios para crear contenido de impresión, Web, vídeo y móvil. Puede iniciar Adobe Bridge desde cualquier componente de Creative Suite (excepto Acrobat 9) y utilizarlo para acceder a los tipos de activos tanto de Adobe como ajenos a Adobe.

Desde Adobe Bridge, puede:

- Obtener una vista previa, buscar, ordenar y procesar archivos sin abrir aplicaciones Creative Suite individuales. También puede editar metadatos para archivos y utilizar Adobe Bridge para colocar archivos en sus documentos, proyectos o composiciones.
- Importe y edite fotos de la tarjeta de una cámara digital, agrupe fotos en pilas y abra y edite archivos RAW de cámara sin iniciar Photoshop.
- Realice tareas automatizadas, como comandos por lotes.
- Sincronizar configuraciones de color en distintos componentes de Creative Suite.

Volver al principio

Inicio de Adobe Bridge desde Dreamweaver

Es posible iniciar Adobe Bridge desde Dreamweaver para ver archivos antes de colocarlos o arrastrarlos hasta el diseño de página.

❖ Adobe Bridge se puede iniciar de varias formas:

- Seleccionar archivo > Examinar en Bridge.
- Haga clic en el botón Examinar en Bridge de la barra de herramientas Estándar.
- Presione el método abreviado de teclado Examinar en Bridge: Control+Alt+O (Windows) o Comando+Opción+O (Macintosh).

Adobe Bridge se abre en el modo Explorador de archivos, mostrando el contenido de la última carpeta abierta en Dreamweaver. Si Adobe Bridge ya estuviera abierto, se convertirá en la ventana activa.

Nota: Adobe Bridge sólo se instala con Dreamweaver CS5 cuando se instala Creative Suite CS5; no se incluye con la versión independiente de Dreamweaver CS5. Sin embargo, Adobe Bridge se incluye si anteriormente instaló Dreamweaver CS3 o CS4, por lo que si todavía tiene Adobe Bridge instalado de dichas versiones, Dreamweaver CS5 puede acceder a él y usarlo.

Volver al principio

Colocación de archivos en Dreamweaver desde Adobe Bridge

Es posible colocar archivos en páginas de Dreamweaver insertándolas o arrastrándolas desde Adobe Bridge hasta su página. El documento de Dreamweaver en el que desea insertar el archivo debe estar abierto en la vista Diseño para utilizar esta función.

Es posible insertar la mayoría de los tipos de archivo, aunque Dreamweaver los maneja de forma diferente:

- Si inserta una imagen para Web (JPEG, GIF o PNG), Dreamweaver inserta los archivos de imagen directamente en la página y coloca una copia en la carpeta predeterminada de imágenes del sitio Web.
- Si inserta un archivo PSD de Photoshop, será necesario definir la configuración de optimización antes de que Dreamweaver lo coloque en la página.
- Si inserta un archivo que no sea una imagen, como un archivo mp3, PDF o uno cuyo tipo sea desconocido, Dreamweaver inserta un vínculo al archivo origen.
- Si inserta un archivo HTML, Dreamweaver inserta un vínculo al archivo origen.

- (Sólo Windows) Si Microsoft Office está instalado y desea insertar un archivo Microsoft Word o Excel, es necesario especificar si desea insertar el propio archivo o un vínculo al archivo origen. Si desea insertar el archivo, puede especificar los formatos del archivo que desea mantener.

Volver al principio

Colocación de un archivo de Adobe Bridge en su página

1. En Dreamweaver (vista Diseño), sitúe el punto de inserción en el lugar de su página donde desee insertar el archivo.
2. En Adobe Bridge, seleccione el archivo y elija Archivo > Colocar > En Dreamweaver.
3. Si el archivo no se encuentra en la carpeta raíz del sitio, se solicitará que lo copie en ese punto.
4. Si se ha definido Edición > Preferencias > Accesibilidad para ver los atributos al insertar imágenes, aparece el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de imagen al insertar imágenes para Web como JPEG y GIF.

Nota: Si el punto de inserción se encuentra en la vista de Código, Adobe Bridge se inicia del modo habitual pero no puede colocar el archivo. Sólo se pueden colocar archivos en la vista de Diseño.

Volver al principio

Cómo arrastrar un archivo desde Bridge hasta la página

1. En Dreamweaver (vista Diseño), sitúe el punto de inserción en el lugar de su página donde desee insertar la imagen.
2. Inicie la aplicación Adobe Bridge si no estuviera ya abierta.
3. En Adobe Bridge, seleccione uno o varios archivos y arrástrelos hasta la página de Dreamweaver.
4. Si un archivo no se encuentra en la carpeta raíz del sitio, se solicitará que lo copie en ese punto.
5. Si se ha definido Edición > Preferencias > Accesibilidad para ver los atributos al insertar imágenes, aparece el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de imagen al insertar imágenes para Web como JPEG y GIF.

Nota: Si el punto de inserción se encuentra en la vista de Código, Adobe Bridge se inicia del modo habitual pero no puede colocar el archivo. Sólo se pueden colocar archivos en la vista de Diseño.

Volver al principio

Inicio de Dreamweaver desde Adobe Bridge

❖ Seleccione un archivo en Adobe Bridge y siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Archivo > Abrir con > Adobe Dreamweaver.
- Haga clic con el botón derecho del ratón (o mantenga presionada la tecla Control y haga clic en Macintosh) y elija Abrir con > Adobe Dreamweaver en el menú contextual.

Nota: Si Dreamweaver ya está abierto, esta acción activa el programa. Si Dreamweaver no está abierto, Adobe Bridge lo inicia sin mostrar la pantalla de bienvenida.

Más temas de ayuda

Creative Suite 5 - Bridge

Creación de objetos inteligentes

Trabajo con Device Central y Dreamweaver

Volver al principio

Uso de Adobe Device Central con Dreamweaver

Device Central permite a desarrolladores y diseñadores Web que utilizan Dreamweaver saber cómo se mostrarán los archivos de Dreamweaver en diferentes dispositivos móviles. Device Central utiliza la tecnología Small-Screen Rendering™ de Opera para que los diseñadores y desarrolladores sepan cómo se mostrará su página Web en una pantalla de dimensiones reducidas. Además permite a diseñadores y desarrolladores comprobar si su CSS funciona correctamente.

Por ejemplo, un desarrollador Web tiene un cliente que necesita un sitio Web al que pueda accederse desde teléfonos móviles. El desarrollador Web puede utilizar Dreamweaver para crear páginas preliminares y Device Central para ver cómo se muestran esas páginas en diferentes dispositivos.

Volver al principio

Sugerencias para la creación de contenido Web de Dreamweaver para dispositivos móviles

Device Central permite previsualizar páginas Web creadas en Dreamweaver mediante la tecnología Small-Screen Rendering de Opera. Esta previsualización puede darle una idea precisa del aspecto de una página Web en un dispositivo móvil.
Nota: la tecnología Small-Screen Rendering de Opera puede o no estar preinstalada en un dispositivo emulado concreto. Device Central le permite saber cómo se vería el contenido si estuviera instalada la tecnología Small-Screen Rendering de Opera.

Las siguientes consejos le ayudarán a garantizar que las páginas Web creadas en Dreamweaver se muestran correctamente en dispositivos móviles.

- Si utiliza el marco Spry de Adobe® a la hora de desarrollar contenido, añada la siguiente línea de HTML a sus páginas para que generen CSS y ejecuten JavaScript™ correctamente en Device Central:

```
<link href="SpryAccordion.css" media="screen" rel="stylesheet" type="text/css"/>
<link href="SpryAccordion2.css" media="handheld" rel="stylesheet" type="text/css"/>
```

- La tecnología Small-Screen Rendering de Opera no admite fotogramas, menús emergentes, subrayados, tachados, círculos superpuestos, parpadeos ni marcos. Procure evitar esos elementos de diseño.
- No recargue las páginas Web para dispositivos móviles. Concretamente, utilice un número mínimo de fuentes, tamaños de fuente y colores.
- Al reducir los tamaños de imagen y el número de colores necesarios, es más probable que las imágenes aparezcan como se desea. Utilice CSS o HTML para indicar la altura y anchura exactas de cada imagen empleada. Añada texto ALT a todas las imágenes.

Nota: el sitio Web de Opera Software es una buena fuente de información sobre la optimización de páginas Web para dispositivos móviles.

Para obtener más sugerencias y técnicas para la creación de contenido para dispositivos y teléfonos móviles, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_es.

Más temas de ayuda

Ayuda de Adobe Device Central

Trabajo con ConnectNow y Dreamweaver

Volver al principio

Trabajo con ConnectNow

Adobe® ConnectNow ofrece una sala de reuniones virtual, personal y segura en la que citarse y colaborar con otros usuarios por Internet en tiempo real. Con ConnectNow, puede compartir su escritorio, realizar anotaciones en él, enviar mensajes en conversaciones y comunicarse por voz gracias al sonido integrado. También puede difundir vídeo en directo, compartir archivos, capturar notas de las reuniones y controlar los equipos de los asistentes.

Acceda a ConnectNow directamente desde la interfaz de la aplicación.

1. Elija Archivo > Compartir mi pantalla.
2. En el cuadro de diálogo Iniciar sesión en Adobe CS Live, introduzca tanto el correo electrónico como la contraseña y haga clic en Iniciar sesión. Si no dispone de ID de Adobe, haga clic en el botón Crear ID de Adobe.
3. Si desea compartir su escritorio, haga clic en el botón Compartir la pantalla de mi ordenador, situado en el centro de la ventana de la aplicación ConnectNow.

Para ver las instrucciones completas sobre el uso de ConnectNow, consulte Ayuda de Adobe ConnectNow.

Para ver un tutorial en vídeo sobre el uso de ConnectNow, consulte Uso de ConnectNow para compartir su pantalla (7:12). (Esta demostración es en Dreamweaver).

Extensión de AIR para Dreamweaver

La Extensión de Adobe® AIR® para Dreamweaver® le permite transformar una aplicación basada en la Web en una aplicación de escritorio. Los usuarios pueden posteriormente ejecutar la aplicación en sus escritorios y, en algunos casos, sin conexión a Internet.

Puede utilizar la extensión con la versión Dreamweaver CS3 y posteriores. No es compatible con Dreamweaver 8.

Nota: Adobe AIR no es compatible con Adobe InContext Editing. Si utiliza la extensión de AIR para Dreamweaver para exportar una aplicación que contiene regiones de InContext Editing, la funcionalidad de InContext Editing no estará disponible.

Volver al principio

Instalación de la Extensión de AIR para Dreamweaver

La Extensión de AIR para Dreamweaver le ayuda a crear aplicaciones de Internet completas para escritorio. Supongamos, por ejemplo, que dispone de un conjunto de páginas Web que interactúan para mostrar datos XML. Puede utilizar la Extensión de Adobe AIR para Dreamweaver para empaquetar este conjunto de páginas en una pequeña aplicación que se puede instalar en el equipo del usuario. Cuando el usuario ejecuta la aplicación desde su escritorio, la aplicación carga y muestra el sitio Web en su propia ventana de aplicación independiente del navegador. El usuario puede examinar el sitio Web de forma local en su equipo sin conexión a Internet.

Las páginas dinámicas, como son las páginas de Adobe® ColdFusion® y PHP, no se ejecutan en Adobe AIR. La versión de tiempo de ejecución sólo funciona con HTML y JavaScript. No obstante, puede utilizar código JavaScript en las páginas para llamar a cualquier servicio Web expuesto en Internet (entre ellos, servicios generados mediante ColdFusion o PHP) con métodos Ajax como XMLHTTPRequest o API específicas de Adobe AIR.

Requisitos del sistema

Para utilizar la Extensión de Adobe AIR para Dreamweaver, es preciso que el siguiente software esté instalado y configurado correctamente:

- Dreamweaver CS3 o posterior
- Adobe® Extension Manager CS3 o posterior
- Java JRE 1.4 o posterior (necesario para crear el archivo de Adobe AIR). Java JRE está disponible en http://java.sun.com/.

  Los requisitos indicados más arriba sólo son necesarios para crear y obtener una vista previa de aplicaciones Adobe AIR en Dreamweaver. Para instalar y ejecutar una aplicación de Adobe AIR en el escritorio, deberá instalar también Adobe AIR en su equipo. Para descargar la versión de tiempo de ejecución, consulte www.adobe.com/go/air_es.

Instalación de la Extensión de AIR para Dreamweaver

1. Descargue la Extensión de Adobe AIR para Dreamweaver de la siguiente dirección: http://www.adobe.com/es/products/air/tools/ajax/.
2. Haga doble clic en el archivo de extensión .mxp en el Explorador de Windows (Windows) o en el Finder (Macintosh).
3. Siga las instrucciones que aparecen en pantalla para instalar la extensión.
4. Cuando termine, reinicie Dreamweaver.

   Para obtener más información sobre cómo usar la Extensión de Adobe AIR para Dreamweaver, consulte Uso de la Extensión de AIR para Dreamweaver.

Volver al principio

Creación de una aplicación de AIR en Dreamweaver

Para crear una aplicación de AIR basada en HTML en Dreamweaver, deberá seleccionar un sitio existente para empaquetarlo como aplicación de

AIR.

1. Asegúrese de que las páginas Web que desea empaquetar en la aplicación están contenidas en un sitio definido de Dreamweaver.
2. En Dreamweaver, abra la página principal del conjunto de páginas que desea empaquetar.
3. Seleccione Sitio > Configuración de aplicación Air.
4. Complete el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador y, a continuación, haga clic en Crear archivo AIR.

   Para más información, consulte las opciones del cuadro de diálogo enumeradas más abajo.

   La primera vez que se crea un archivo de Adobe AIR, Dreamweaver crea un archivo application.xml en la carpeta raíz del sitio. Este archivo sirve un archivo manifest que define diversas propiedades de la aplicación.

   A continuación se describen las opciones del cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador:

   Nombre de archivo de la aplicación es el nombre empleado para el archivo ejecutable de la aplicación. De manera predeterminada, la extensión utiliza el nombre del sitio de Dreamweaver como nombre del archivo. Puede cambiar el nombre si lo desea. No obstante, el nombre debe contener sólo caracteres válidos para nombres de archivo o nombres de carpeta. (Es decir, sólo puede contener caracteres ASCII y no puede terminar en punto.) Este ajuste es necesario.

   Nombre de aplicación es el nombre que aparece en las pantallas de instalación cuando los usuarios instalan la aplicación. Una vez más, la extensión especifica el nombre del sitio de Dreamweaver de manera predeterminada. Este ajuste no tiene ninguna restricción de caracteres y no es obligatorio.

   ID de la aplicación identifica la aplicación con un ID exclusivo. Puede cambiar el ID predeterminado si lo desea. No utilice espacios ni caracteres especiales en el ID. Los únicos caracteres válidos son 0-9, a-z, A-Z, . (punto) y - (guión). Este ajuste es necesario.

   Versión especifica un número de versión de la aplicación. Este ajuste es necesario.

   Contenido inicial especifica la página inicial de la aplicación. Haga clic en el botón Examinar para ir a la página inicial y seleccionarla. El archivo elegido debe encontrarse en la carpeta raíz del sitio. Este ajuste es necesario.

   Descripción le permite especificar una descripción de la aplicación que aparecerá cuando el usuario instale la aplicación.

   Copyright Le permite especificar el copyright que se muestra en la información de Acerca de para aplicaciones de Adobe AIR instaladas en Macintosh. Esta información no se utiliza para las aplicaciones instaladas en Windows.

   Estilo de ventana especifica el estilo de ventana (o fondo cromático) que debe utilizarse cuando el usuario ejecuta la aplicación en un equipo. Fondo cromático del sistema aplica el control de ventana estándar del sistema operativo a la aplicación. Fondo cromático personalizado (opaco) elimina el fondo cromático del sistema estándar y le permite crear un fondo cromático propio para la aplicación. (El fondo cromático personalizado se integra directamente en la página HTML empaquetada.) Fondo cromático personalizado (transparente) es igual que Fondo cromático personalizado (opaco), con la diferencia de que añade características de transparencia a los bordes de la página, lo que permite utilizar ventanas de aplicación que no tengan forma rectangular.

   Tamaño de ventana especifica las dimensiones de la ventana de la aplicación cuando se abre.

   Icono le permite seleccionar imágenes personalizadas para los iconos de la aplicación. (Las imágenes predeterminadas son imágenes de Adobe AIR que se suministran con la extensión.) Para utilizar imágenes personalizadas, haga clic en el botón Seleccionar imágenes de icono. Seguidamente, en el cuadro de diálogo Imágenes de icono que aparece, haga clic en la carpeta para cada tamaño de icono y seleccione el archivo de imagen que desea utilizar. AIR sólo admite archivos PNG para imágenes de iconos de aplicaciones.
   Nota: Las imágenes personalizadas seleccionadas deben residir en el sitio de la aplicación y sus rutas deben ser relativas a la raíz del sitio.

   Tipos de archivos asociados le permite asociar tipos de archivos a la aplicación. Para más información, consulte la sección siguiente.

   Actualizaciones de la aplicación determina si es el instalador de aplicaciones de Adobe AIR o la propia aplicación la que debe llevar a cabo las actualizaciones a nuevas versiones de la aplicación de Adobe AIR. La casilla de verificación está seleccionada de manera predeterminada, lo que provoca que el instalador de aplicaciones de Adobe AIR lleve a cabo actualizaciones. Si desea que la aplicación realice sus propias actualizaciones, anule la selección de la casilla de verificación. Recuerde que si anula la selección de la casilla de verificación, deberá crear una aplicación con capacidad para realizar actualizaciones.

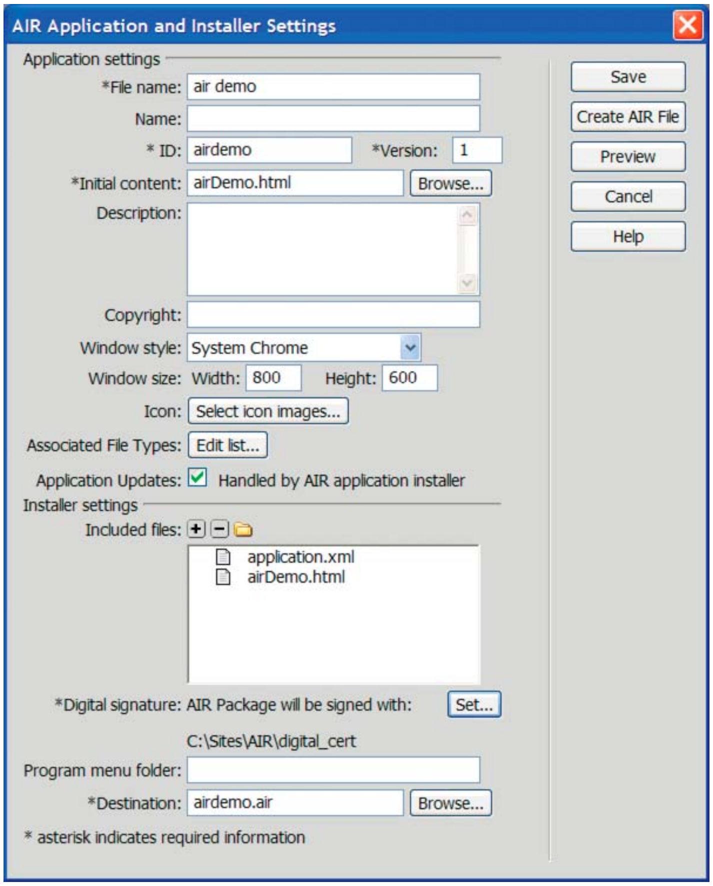
   Archivos incluidos especifica los archivos o las carpetas que deben incluirse en la aplicación. Puede añadir archivos HTML y CSS, archivos de imagen y archivos de biblioteca JavaScript. Haga clic en el botón Más (+) para añadir archivos y el icono de carpeta para añadir carpetas. No debe incluir determinados archivos como _mmServerScripts, _notes, etc. Para eliminar un archivo o una carpeta de la lista, selecciónelo y haga clic en el botón Menos (-).

   Firma digital Haga clic en Establecer para firmar la aplicación de forma digital. Este ajuste es necesario. Para más información, consulte la sección siguiente.

Carpeta de menú del programa especifica el subdirectorio del menú Inicio de Windows en el que desea que se cree el acceso directo a la aplicación. (No aplicable a Macintosh.)

Destino especifica el lugar en el que debe guardarse el instalador de la aplicación (archivo .air). La ubicación predeterminada es la raíz del sitio. Haga clic en el botón Examinar para seleccionar otra ubicación. El nombre de archivo predeterminado se basa en el nombre del sitio con la extensión .air añadida. Este ajuste es necesario.

A continuación se ofrece un ejemplo del cuadro de diálogo con algunas opciones básicas establecidas:



Volver al principio

Firma de una aplicación con un certificado digital

Una firma digital proporciona la garantía de que el código de la aplicación no se ha modificado ni corrompido desde que lo creó el autor del software. Todas las aplicaciones de Adobe AIR necesitan una firma digital y no se pueden instalar sin ella. Puede firmar su aplicación con un certificado digital adquirido, crear su propio certificado o preparar un archivo Adobe AIRI (un archivo intermedio de Adobe AIR) que firmará en un momento posterior.

1. En el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador, haga clic en el botón Establecer que aparece junto a la opción Firma digital.
2. En el cuadro de diálogo Firma digital, realice una de las acciones siguientes:
   - Para firmar una aplicación con un certificado digital comprado, haga clic en el botón Examinar, seleccione el certificado e introduzca la contraseña correspondiente, a continuación, haga clic en Aceptar.
   - Para crear su propio certificado digital, haga clic en el botón Crear y complete el cuadro de diálogo. La opción de tipo de certificado se refiere al nivel de seguridad: 1024-RSA utiliza una clave de 1024 bits (menos segura) y 2048-RSA utiliza una clave de 2048 bits (más segura). Cuando acabe, haga clic en Aceptar. A continuación, introduzca la contraseña correspondiente en el cuadro de diálogo Firma digital y haga clic en Aceptar.
   - Seleccione Preparar un paquete AIRI para firmarlo más tarde y haga clic en Aceptar. Esta opción le permite crear una aplicación de archivo intermedio (AIRI) de AIR sin firma digital. No obstante, los usuarios no podrán instalar la aplicación hasta que le añada una firma digital.

Acerca de la marca de fecha

Al firmar una aplicación de Adobe AIR con un certificado digital, la herramienta de empaquetado consulta el servidor de una autoridad de marca de fecha para obtener una fecha y hora de firma verificables de manera independiente. La marca de fecha obtenida se incorpora al archivo AIR. El archivo AIR se podrá instalar incluso después de que haya caducado el certificado, siempre y cuando el certificado de firma fuera válido en el

momento de la firma. Si, por el contrario, no se obtiene marca de fecha, el archivo AIR ya no podrá instalarse cuando el certificado caduque o sea revocado.

De manera predeterminada, la Extensión de Adobe AIR para Dreamweaver obtiene una marca de fecha al crear una aplicación de Adobe AIR. No obstante, puede desactivar la marca de fecha anulando la selección de la opción Marca de fecha en el cuadro de diálogo Firma digital. (Es posible que desee hacer esto, por ejemplo, si no hay disponible ningún servicio de marca de fecha.) Adobe recomienda que todos los archivos AIR distribuidos públicamente incluyan marca de fecha.

La autoridad de marca de fecha predeterminada que emplean las herramientas de empaquetado de AIR es Geotrust. Para más información sobre la marca de fecha y los certificados digitales, consulte Digitally signing an AIR file (Firma digital de un archivo de AIR).

Volver al principio

Edición de los tipos de archivos AIR asociados

Puede asociar diferentes tipos de archivos a la aplicación Adobe AIR. Por ejemplo, si desea que los archivos con extensión .avf se abran en Adobe AIR cuando el usuario hace doble clic en ellos, puede añadir la extensión .avf a la lista de tipos de archivos asociados.

1. En el cuadro de diálogo AIR - Configuración de aplicación e instalador, haga clic en el botón Modificar lista situado junto a la opción Tipos de archivo asociados.
2. En el cuadro de diálogo Tipos de archivo asociados, proceda de una de las siguientes formas:
    - Seleccione un tipo de archivo y haga clic en el botón menos (-) para eliminar el tipo de archivo.
    - Haga clic en el botón más (+) para añadir un tipo de archivo.

      Si hace clic en el botón de signo más para añadir un tipo de archivo, aparecerá el cuadro de diálogo Configuración de tipo de archivo. Complete el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar para cerrarlo.

      A continuación figura una lista de opciones:

      Nombre especifica el nombre del tipo de archivo que aparece en la lista Tipos de archivos asociados. Esta opción es obligatoria y sólo puede incluir caracteres ASCII alfanuméricos (a-z, A-Z, 0-9) y puntos (por ejemplo, adobe.VideoFile). El nombre debe empezar por una letra. La longitud máxima es de 38 caracteres.

      Extensión especifica la extensión del tipo de archivo. No incluya un punto inicial. Esta opción es obligatoria y sólo puede incluir caracteres ASCII alfanuméricos (a-z, A-Z, 0-9). La longitud máxima es de 38 caracteres.

      Descripción le permite especificar una descripción opcional para el tipo de archivo.

      Tipo de contenido especifica el tipo MIME o el tipo de medio para el archivo (por ejemplo, text/html, image/gif, etc.).

      Ubicaciones de archivos de icono le permite seleccionar imágenes personalizadas para los tipos de archivos asociados. (Las imágenes predeterminadas son imágenes de Adobe AIR que se suministran con la extensión.)

Volver al principio

Edición de la configuración de aplicaciones de AIR

Puede editar la configuración de su aplicación de Adobe AIR en cualquier momento.

❖ Seleccione Sitio > Configuración de aplicación AIR y realice los cambios deseados.

Volver al principio

Vista previa de una página Web en una aplicación de AIR

Puede obtener una vista previa de una página HTML en Dreamweaver tal y como aparecería en una aplicación de Adobe AIR. La vista previa resulta útil para comprobar el aspecto que tendrá una página Web en la aplicación sin tener que crear toda la aplicación.

❖ En la barra de herramientas Documento, haga clic en el botón Vista previa/Depurar en navegador y luego seleccione Vista previa en AIR.

También puede presionar Ctrl+Mayús+F12 (Windows) o Cmd+Mayús+F12 (Macintosh).

Volver al principio

Uso de sugerencias para el código y colores de código de AIR

La Extensión de Adobe AIR para Dreamweaver también añade sugerencias para el código y colores de código para elementos del lenguaje de Adobe AIR en la vista de Código de Dreamweaver.

❖ Abra un archivo HTML o JavaScript en la vista de Código e introduzca código de Adobe AIR.
Nota: El mecanismo de sugerencias para el código sólo funciona dentro de las etiquetas <script> o en archivos .js.

Para más información sobre los elementos del lenguaje de Adobe AIR, consulte la documentación para desarrollador incluida en el resto de esta guía.

Volver al principio

Acceso a la documentación de Adobe AIR

La extensión de Adobe AIR añade un elemento de menú Ayuda a Dreamweaver que le permite obtener acceso a Developing AIR Applications with HTML and Ajax (Desarrollo de aplicaciones AIR con HTML y Ajax).

❖ Seleccione Ayuda > Ayuda de Adobe AIR.

Uso de Dreamweaver con los servicios en línea de Adobe

BrowserLab

Business Catalyst InContext Editing

Los servicios en línea de Adobe son aplicaciones web alojadas que trabajan de forma similar a las herramientas de escritorio tradicionales. No obstante, la ventaja de los servicios en línea radica en que siempre se encuentran actualizados debido a su alojamiento en la web, a diferencia del equipo.

Dreamweaver se integra directamente con Adobe® BrowserLab y Adobe® Business Catalyst InContext Editing. En las siguientes secciones de la Ayuda encontrará la información necesaria para trabajar con estos servicios.

Dreamweaver también se integra con los servicios en línea Adobe® CS Live (entre los que se incluye BrowserLab). Para obtener más información sobre el trabajo con CS Live, consulte Uso de Adobe CS Live.

Para obtener información sobre la administración de los servicios en línea de Adobe, visite el sitio web de Adobe en http://www.adobe.com/go/learn_creativeservices_es.

Volver al principio

BrowserLab

Adobe BrowserLab le permite obtener una vista previa del contenido Web local desde dentro de Dreamweaver, sin necesidad de publicarlo primero en un servidor de acceso público. Puede obtener una vista previa de los archivos del sitio local de Dreamweaver o de un servidor remoto o de prueba.

Para obtener información sobre el uso del servicio en línea BrowserLab, incluida información sobre el uso de BrowserLab con Dreamweaver, consulte www.adobe.com/go/lr_abl_es.

Volver al principio

Business Catalyst InContext Editing

Business Catalyst InContext Editing

Adobe Business Catalyst InContext Editing es un componente de edición de Adobe Business Catalyst que permite a los usuarios realizar cambios de contenido sencillos desde un navegador Web. Para cambiar una página Web, los usuarios sólo tienen que navegar a la página, iniciar una sesión en InContext Editing y editar la página. Las opciones de edición son sencillas y elegantes y su uso no requiere conocimiento previo del código HTML o de la edición Web.

Utilice Dreamweaver para hacer que las páginas HTML puedan editarse antes de habilitar a los usuarios para realizar cambios dinámicos en la Web. Para ello, especifique las regiones de la página que desea permitir que los usuarios utilicen. Por ejemplo, puede tratarse de una página de noticias con titulares y extractos de artículos. Puede seleccionar este contenido y transformarlo en una región editable de InContext Editing para que, cuando el usuario inicie sesión en InContext Editing, pueda editar los titulares y los extractos directamente en un navegador.

En esta documentación se explica cómo trabajar con las regiones editables de InContext Editing en Dreamweaver, pero Adobe también ofrece otros recursos para ayudarle a trabajar con InContext Editing:

- Para consultar documentación sobre el uso de InContext Editing para editar páginas en un navegador, consulte www.adobe.com/go/learn_dw_incontextediting_browser_es.
- Para consultar documentación sobre cómo trabajar con el panel de administración de InContext Editing, consulte www.adobe.com/go/learn_dw_incontextediting_administration_guide_es.

Para más información sobre Adobe Business Catalyst, visite www.businesscatalyst.com.

Nota: Adobe AIR no es compatible con Adobe Business Catalyst InContext Editing. Si utiliza la extensión de AIR para Dreamweaver para exportar una aplicación que contiene regiones de InContext Editing, la funcionalidad de InContext Editing no estará disponible.

Creación de una región editable de InContext Editing

Una región editable de InContext Editing consiste en un par de etiquetas HTML que incluye el atributo ice:editable en la etiqueta de apertura. La región editable define el área de la página que el usuario puede editar directamente en un navegador.
Nota: Si añade una región editable de InContext Editing a una página basada en una plantilla de Dreamweaver, la nueva región editable de InContext Editing deberá estar dentro de una región que ya sea editable.

1. Siga uno de estos procedimientos:
    - Seleccione la etiqueta div, th o td que desee transformar en una región editable.

- Coloque el punto de inserción donde desee insertar la nueva región editable en la página.
- Seleccione exactamente una región editable en una plantilla de Dreamweaver (archivo DWT).
- Seleccione el contenido de la página que desee convertir en editable (por ejemplo, un bloque de texto).

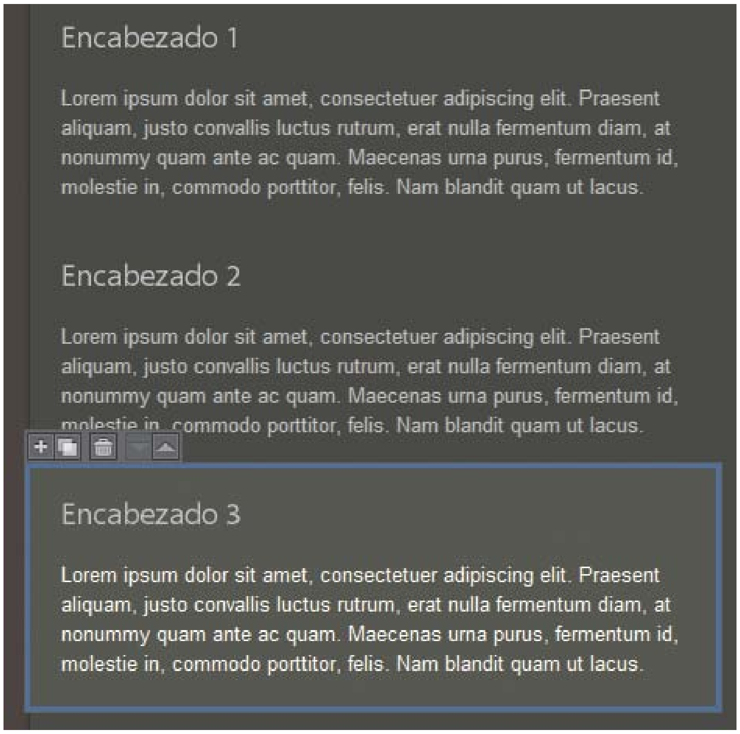
2. Seleccione Insertar > InContext Editing > Crear región editable.
3. Las opciones varían en función de la selección realizada.
   - Si ha seleccionado una etiqueta div, th o td, Dreamweaver transforma la etiqueta en una región editable sin necesidad de ejecutar ningún otro paso.
   - Si desea insertar una región editable nueva en blanco, realice una de las acciones siguientes:
     - Seleccione Insertar nueva región editable en el punto de inserción actual y haga clic en Aceptar. Dreamweaver inserta una etiqueta div en el código con el atributo ice:editable en la etiqueta de apertura.
     - Seleccione Transformar la etiqueta padre en una región si desea que Dreamweaver convierta la etiqueta padre de la selección en el elemento contenedor de la región editable. Sólo determinadas etiquetas HTML se pueden transformar: div, th y td.

       Nota: Esta segunda opción sólo está disponible cuando el nodo padre cumple exactamente los criterios de transformación. Por ejemplo, debe ser una de las etiquetas transformables enumeradas y no debe estar sujeta a ninguno de los errores indicados en Mensajes de error de InContext Editing.
   - Si ha seleccionado una región editable de una plantilla de Dreamweaver, haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Crear región editable. Dreamweaver envuelve la región editable de la plantilla con una etiqueta div que actúa a modo de contenedor para la nueva región editable de InContext Editing.
   - Si ha seleccionado otro contenido que desea hacer editable, realice una de las siguientes acciones:
   - - Seleccione Envolver la selección actual con una etiqueta DIV y transformarla después si desea envolver la selección realizada con una etiqueta div y convertirla en una región editable. La etiqueta div con la que Dreamweaver envuelve el contenido actúa como contenedor de la región editable.
       Nota: La adición de etiquetas div a las páginas puede alterar la visualización de las páginas y los efectos de las reglas CSS. Por ejemplo, si tiene una regla CSS que aplica un borde rojo alrededor de las etiquetas div, verá un borde rojo alrededor de la selección actual cuando Dreamweaver la envuelva con una etiqueta div y la transforme. Si desea evitar este tipo de conflictos, puede reescribir las reglas CSS que afecten a la selección actual o deshacer la transformación (Edición > Deshacer) y luego seleccionar y transformar una etiqueta admitida que Dreamweaver no tenga que envolver con una etiqueta div.
     - Seleccione Transformar la etiqueta padre en una región editable si desea que Dreamweaver convierta la etiqueta padre de la selección en el elemento contenedor de la región editable. Sólo determinadas etiquetas HTML se pueden transformar: div, th y td.
4. En la vista Diseño, haga clic en la etiqueta azul de la región editable para seleccionarla si no se hubiera seleccionado aún.
   Nota: Si está trabajando en una plantilla de Dreamweaver, asegúrese de que selecciona la región editable de InContext Editing (la región contenedora) y no la región editable de la plantilla de Dreamweaver.
5. Seleccione las opciones que desee, o anule su selección, en el inspector de propiedades de regiones editables. Las opciones que seleccione estarán disponibles para el usuario cuando edite el contenido de la región editable en un navegador. Por ejemplo, si selecciona la opción Negrita, el usuario podrá convertir el texto en negrita; si selecciona la opción Lista con números y Lista con viñetas, el usuario podrá crear listas con números y viñetas; si selecciona la opción Vínculo, el usuario podrá crear vínculos; etc. Pase el puntero del ratón por el icono de cada una de las opciones para ver información sobre herramientas de lo que la opción habilita.
6. Guarde la página.

   Si es la primera vez que añade la funcionalidad InContext Editing a una página, Dreamweaver le informa de que está añadiendo archivos de compatibilidad con InContext Editing en el sitio: ice.conf.js, ice.js e ide.html. Asegúrese de cargar los archivos en el servidor cuando cargue la página; de lo contrario, la funcionalidad InContext Editing no funcionará en el navegador.

Creación de una región repetida de InContext Editing

Una región repetida de InContext Editing consiste en un par de etiquetas HTML que incluye el atributo ice:repeating en la etiqueta de apertura. La región repetida define el área de la página que el usuario puede "repetir" y en la que puede añadir contenido si se edita en un navegador. Por ejemplo, si tiene un encabezado y un párrafo de texto que le sigue, puede transformar estos elementos en una región repetida que el usuario puede duplicar en otra página.



Regiones repetidas tal y como se muestran en una ventana de navegador editable de InContext Editing. Se selecciona la región inferior y se puede duplicar de nuevo, eliminar o desplazar hacia arriba y abajo.

Además de añadir regiones repetidas basadas en la región original, también puede permitir al usuario eliminar regiones, añadir regiones completamente nuevas (no basadas en el contenido de la región original) y desplazar regiones hacia arriba o abajo.

Cuando crea una región repetida, Dreamweaver la envuelve en otro contenedor que se llama grupo de regiones repetidas. Este contenedor (etiqueta div con el atributo ice:repeatinggroup añadido a la etiqueta de apertura) actúa como contenedor de todas las regiones repetidas editables que el usuario puede añadir al grupo. No puede mover regiones repetidas fuera de sus contenedores de grupo de regiones repetidas. Además, no deberá añadir manualmente a la página etiquetas de grupo de regiones repetidas. Dreamweaver las añade automáticamente cuando son necesarias.

Nota: Al crear una región repetida de una fila de tabla (etiqueta tr), Dreamweaver aplica el atributo de grupo de región repetida a la etiqueta padre (por ejemplo, la etiqueta table) y no inserta ninguna etiqueta div.

Si está trabajando en una página que ya contiene un grupo de regiones repetidas e intenta añadir una región repetida inmediatamente después del grupo existente, Dreamweaver detectará que hay un grupo de regiones repetidas que precede a la región que está intentando añadir y le ofrecerá la posibilidad de añadir la nueva región al grupo existente. Puede optar por añadir la nueva región repetida al grupo existente o crear un grupo de regiones repetidas totalmente nuevo.

Nota: Si añade una región repetida de InContext Editing a una página basada en una plantilla de Dreamweaver, la nueva región repetida de InContext Editing deberá estar dentro de una región que ya sea editable.

Para crear una región editable en Dreamweaver, siga estos pasos.

1. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione la etiqueta que desee transformar en una región repetida. La lista de etiquetas posibles es extensa: a, abbr, acronym, address, b, big, blockquote, center, cite, code, dd, dfn, dir, div, dl, dt, em, font, h1, h2, h3, h4, h5, h6, hr, i, img, ins, kbd, label, li, menu, ol, p, pre, q, s, samp, small, span, strike, strong, sub, sup, table, tbody, tr, tt, u, ul y var.

     Nota: Las etiquetas div son las únicas que pueden contener atributos de regiones editables y regiones repetidas simultáneamente.
   - Coloque el punto de inserción donde desee insertar la nueva región repetida en la página.
   - Seleccione exactamente una región repetida en una plantilla de Dreamweaver (archivo DWT).
   - Seleccione el contenido de la página que desee repetir (por ejemplo, un encabezado o un bloque de texto).
2. Seleccione Insertar > InContext Editing > Crear región repetida.
3. Las opciones varían en función de la selección realizada.
   - Si ha seleccionado una etiqueta transformable, Dreamweaver transformará la etiqueta en una región repetida sin necesidad de ejecutar ningún otro paso.
   - Si desea insertar una región repetida nueva en blanco, realice una de las acciones siguientes.
     - Seleccione Insertar nueva región repetida en el punto de inserción actual y haga clic en Aceptar.

- Seleccione Transformar la etiqueta padre en una región repetida si desea que Dreamweaver convierta la etiqueta padre de la selección en el elemento contenedor de la región. Sólo algunas etiquetas HTML son transformables: a, abbr, acronym, address, b, big, blockquote, center, cite, code, dd, dfn, dir, div, dl, dt, em, font, h1, h2, h3, h4, h5, h6, hr, i, img, ins, kbd, label, li, menu, ol, p, pre, q, s, samp, small, span, strike, strong, sub, sup, table, tbody, tr, tt, u, ul y var.

  Nota: Esta segunda opción sólo está disponible cuando el nodo padre cumple exactamente los criterios de transformación. Por ejemplo, debe ser una de las etiquetas transformables enumeradas y no debe estar sujeta a ninguno de los errores indicados en Mensajes de error de InContext Editing.

- Si ha seleccionado una región repetida de una plantilla de Dreamweaver, haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Crear región repetida. Dreamweaver envuelve la región repetida de la plantilla con una etiqueta div que actúa a modo de contenedor para la nueva región repetida de InContext Editing.
- Si ha seleccionado otro contenido que desea repetir, realice una de las siguientes acciones:
  - Seleccione Envolver la selección actual con una etiqueta DIV y transformarla después si desea envolver la selección realizada con una etiqueta div y convertirla en una región repetida. La etiqueta div con la que Dreamweaver envuelve el contenido actúa como contenedor de la región repetida.
  - Seleccione Transformar la etiqueta padre en una región repetida si desea que Dreamweaver convierta la etiqueta padre de la selección en el elemento contenedor de la región repetida. Sólo algunas etiquetas HTML son transformables: a, abbr, acronym, address, b, big, blockquote, center, cite, code, dd, dfn, dir, div, dl, dt, em, font, h1, h2, h3, h4, h5, h6, hr, i, img, ins, kbd, label, li, menu, ol, p, pre, q, s, samp, small, span, strike, strong, sub, sup, table, tbody, tr, tt, u, ul y var.

4. En la vista Diseño, haga clic en la etiqueta azul de la región repetida para seleccionarla si no se hubiera seleccionado aún. Fíjese en que Dreamweaver le obliga a seleccionar la etiqueta del grupo de regiones repetidas. El motivo es que todas las regiones repetidas existen dentro de un grupo de regiones repetidas y debe definir opciones para las regiones repetidas definiendo opciones para el grupo entero.
5. Seleccione las opciones que desee, o anule su selección, en el inspector de propiedades del grupo de regiones repetidas. Hay dos opciones disponibles: Reordenar y Añadir/quitar. Cuando se selecciona Reordenar, los usuarios puede desplazar regiones repetidas hacia arriba o abajo en el navegador. Cuando se selecciona Añadir/quitar, los usuarios pueden añadir o quitar regiones repetidas en el navegador. Ambas opciones están seleccionadas de manera predeterminada y siempre debe haber al menos una seleccionada.
6. Guarde la página.

   Si es la primera vez que añade la funcionalidad InContext Editing a una página, Dreamweaver le informa de que está añadiendo archivos de compatibilidad con InContext Editing en el sitio: ice.conf.js, ice.js e ide.html. Asegúrese de cargar los archivos en el servidor cuando cargue la página; de lo contrario, la funcionalidad InContext Editing no funcionará en el navegador.

Eliminación de una región

Para eliminar una región, lo mejor es utilizar el inspector de propiedades de la región. Al usar el inspector de propiedades de la región, se asegura de eliminar todo el código asociado a la región.

1. Seleccione una región editable, una región repetida o un grupo de regiones repetidas.
2. En el inspector de propiedades de la región, haga clic en el botón Quitar región.

Especificación de clases CSS para añadir formato

La función Administrar clases CSS disponibles de InContext Editing ha dejado de utilizarse a partir de Dreamweaver CS5.

Mensajes de error de InContext Editing

No puede aplicar InContext Editing a etiquetas que contengan etiquetas de script o bloque(s) de código del lado del servidor.

Si la selección contiene código del lado del servidor, Dreamweaver no permite transformarlo en una región editable o repetida. Este asunto tiene que ver con cómo InContext Editing guarda las páginas editables cuando el usuario trabaja en el navegador. Cuando el usuario guarda la página después de editarla, InContext Editing elimina el código del lado del servidor de la región.

La selección actual no se puede transformar ni ajustar con una etiqueta DIV porque el nodo padre no permite DIV como etiqueta hijo

Si la selección que desea transformar en la página no se puede transformar directamente, Dreamweaver tendrá que envolver la selección con etiquetas div que actuarán a modo de contenedor de la nueva región editable o repetida. Por este motivo, las etiquetas padre que desee transformar *tienen que* permitir las etiquetas div como hijos. Si la etiqueta padre de la etiqueta que intenta transformar no permite etiquetas div hijo, Dreamweaver no permite realizar la transformación.

La selección actual ya contiene o está dentro de una región editable. No se permiten regiones editables anidadas.

Si la selección se encuentra en el interior de una región editable, o si hay una región editable *en* la selección, Dreamweaver no permite realizar la transformación. InContext Editing no admite regiones editables anidadas.

Las regiones editables no deben contener regiones repetidas ni grupos de regiones repetidas

Las regiones editables de InContext Editing no pueden contener ninguna otra funcionalidad de InContext Editing. Si intenta añadir una región repetida o un grupo de regiones repetidas a una región editable, Dreamweaver no permite realizar la transformación.

Las regiones repetidas no deben estar dentro de regiones editables ni contener grupos de regiones repetidas

Las regiones editables de InContext Editing no pueden contener ninguna otra funcionalidad de InContext Editing. Si intenta añadir una región repetida o un grupo de regiones repetidas a una región editable, Dreamweaver no permite realizar la transformación. Dreamweaver tampoco transforma un elemento en una región editable o repetida si ya contiene un grupo de regiones repetidas.

La selección actual ya contiene o está dentro de una región repetida. No se permiten regiones repetidas anidadas.

Si la selección se encuentra en el interior de una región repetida, o si hay una región repetida *en* la selección, Dreamweaver no permite realizar la transformación. InContext Editing no admite regiones repetidas anidadas.

La selección debe contener exactamente una región editable/repetida de plantilla de Dreamweaver o estar dentro de alguna región editable de plantilla de Dreamweaver

Cuando se trabaja con archivos de plantilla de Dreamweaver (archivos .dwt), se deben seguir ciertas reglas. Para transformar una región editable/repetida de plantilla de Dreamweaver en una región editable/repetida de InContext Editing, debe seleccionar exactamente una región editable/repetida de plantilla de Dreamweaver en la página y, a continuación, transformarla. Para transformar otra selección de la página (por ejemplo, un bloque de texto), ésta se debe encontrar *dentro* de la región editable de plantilla de Dreamweaver.

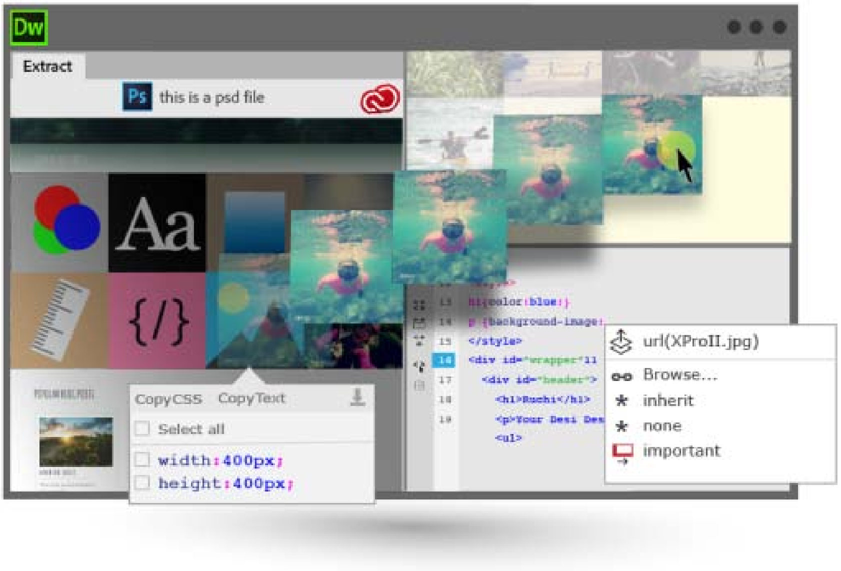
Sólo es posible aplicar simultáneamente la funcionalidad de Región editable y de Región repetida a etiquetas DIV

Si la selección no es una etiqueta div y ya se le ha aplicado un atributo de región repetida, Dreamweaver no permite aplicar también el atributo de región editable a la etiqueta. Sólo se pueden aplicar atributos de región repetida y región editable simultáneamente a las etiquetas div.

Dreamweaver ha detectado que una etiqueta de grupo de regiones repetidas precede a la región repetida

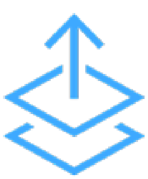
Las regiones repetidas de InContext Editing deben incluirse todas en un grupo de regiones repetidas. Cuando se añade una región repetida nueva a una página, Dreamweaver averigua antes si ya existe un grupo de regiones repetidas. Si existe, Dreamweaver permite añadir la región repetida nueva en el grupo de regiones repetidas que ya existe o bien crear un grupo de regiones repetidas nuevo donde incluir la nueva región repetida.

Extract en Dreamweaver CC



La integración de Extract con Dreamweaver permite que los diseñadores y desarrolladores web puedan aplicar información de diseño y extraer activos optimizados para la Web directamente en el entorno de programación. Extract proporciona una solución completa e independiente para extraer la información de estilo y los activos de composiciones PSD, lo que reduce la necesidad de alternar entre Photoshop y Dreamweaver.

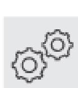
Con el panel Extract en Dreamweaver, puede extraer CSS, imágenes, fuentes, colores, degradados y mediciones directamente en su página web. Además de estas funciones principales de Extract, Dreamweaver también ofrece las siguientes funciones únicas:



- Acceso directo a sus archivos PSD en Creative Cloud y a los archivos PSD compartidos con usted en una carpeta de colaboración
- Sugerencias de código contextual para definir fácilmente fuentes, colores y degradados en sus CSS
- Compatibilidad con la función Arrastrar y colocar para crear etiquetas de imagen desde capas PSD
- Pegado de estilos directamente en la Vista en vivo (por ejemplo, Diseñador de CSS y Visualización de elementos)



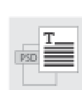
Introducción a Extract



Configuración de preferencias en Extract



Extracción de CSS



Copiado de texto

Extracción de imágenes

Extracción de medidas

Extracción de fuentes, colores y degradados

Ir al principio

Introducción a Extract

Extract en Dreamweaver le permite acceder a los archivos PSD directamente desde el panel de Extract en Dreamweaver. Lea los siguientes temas para obtener más información sobre el panel y el espacio de trabajo de Extract, y sobre la carga de archivos PSD en el panel de Extract:

- Espacio de trabajo y panel de Extract
- Cargar archivos PSD en Creative Cloud
- Abrir archivos PSD en el panel de Extract

Tutorial práctico

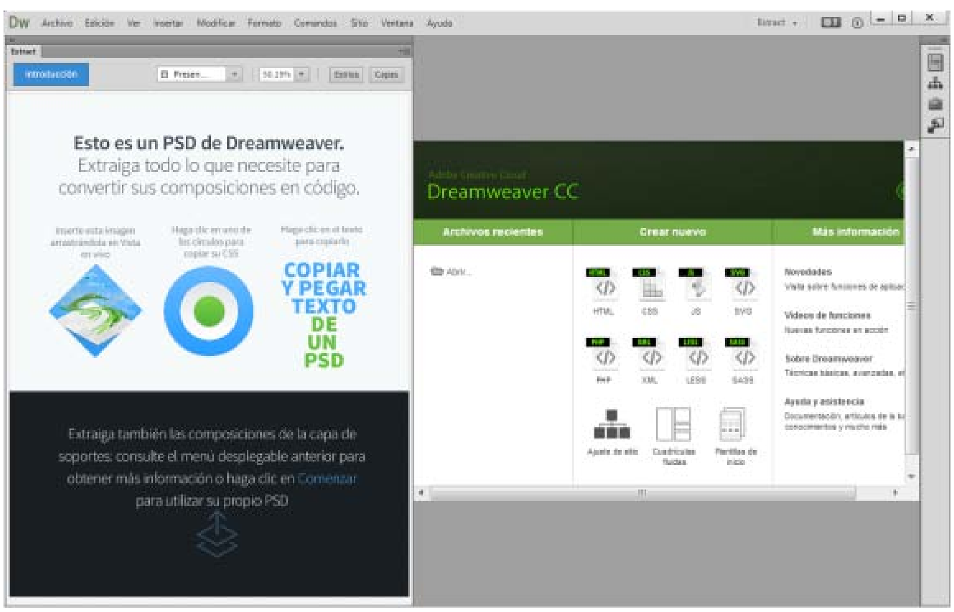
Cómo extraer un diseño de Photoshop y convertirlo en código en Dreamweaver

(Pruébelo, 13 min)

Espacio de trabajo y panel de Extract

El espacio de trabajo de Extract está diseñado para ayudarle a utilizar Extract de forma eficaz con Dreamweaver. En este espacio de trabajo, el panel de Extract aparece a la izquierda y su página web aparece a la derecha, en una vista dividida (Vista en vivo y Vista de código). Puede personalizar el espacio de trabajo si arrastra, acopla, contrae o expande los paneles para adaptarlos a sus necesidades. También puede guardar el espacio de trabajo personalizado para su uso futuro.

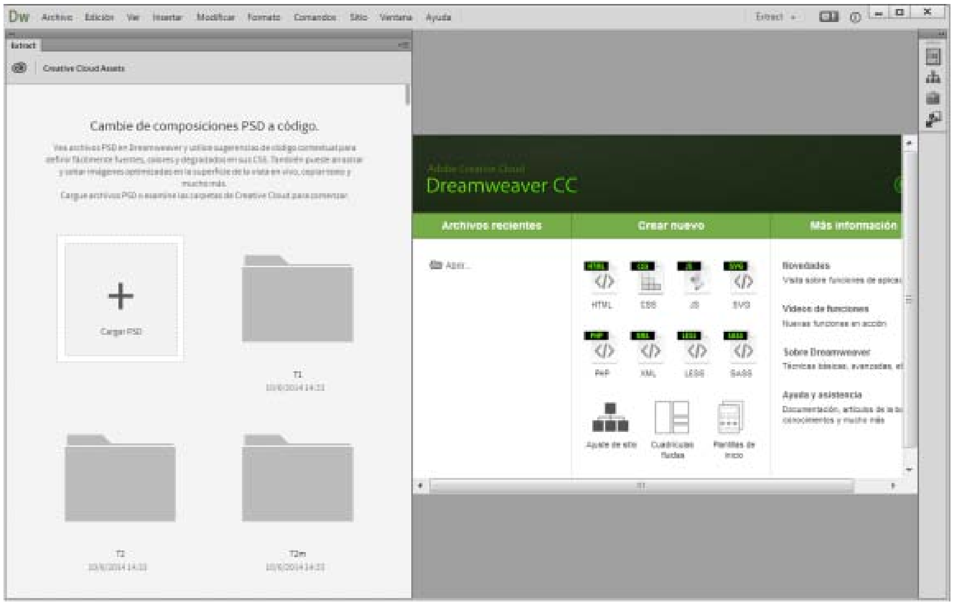
Nota: *Si cierra el panel de Extract, utilice el método abreviado de teclado Ctrl + K (Win), Cmd + K (Mac) o seleccione Ventana > Extract para abrir el panel de nuevo.*



Espacio de trabajo y panel de Extract

Cuando inicie Dreamweaver por primera vez, el panel de Extract mostrará un tutorial interactivo que le presentará los flujos de trabajo. Puede utilizar la lista desplegable en la parte superior del panel para cambiar entre los distintos tutoriales.

Después de utilizar el tutorial, puede hacer clic en Introducción para comenzar a usar Extract en Dreamweaver. El panel de Extract muestra una vista en miniatura de las carpetas y los archivos PSD en su cuenta de Creative Cloud. Estos archivos son los que se han cargado o sincronizado desde el escritorio, o los que se han compartido con usted a través de una carpeta de colaboración en Creative Cloud.



Panel de Extract que muestra los archivos PSD guardados en Creative Cloud

Para reiniciar el tutorial, haga clic en el menú emergente situado en la esquina superior derecha del panel y seleccione Iniciar tutorial.

Cargue archivos PSD en Creative Cloud

Para cargar un archivo PSD en Creative Cloud, haga clic en el icono Cargar PSD en el panel de Extract. Si otra persona o equipo desarrollan las composiciones PSD, estas pueden compartirse en Creative Cloud. Luego podrá descargar los archivos y cargarlos directamente en su cuenta mediante el inicio de sesión en Creative Cloud o a través del panel de Extract en Dreamweaver.

Abra archivos PSD en el panel de Extract

Haga clic en la imagen en miniatura del archivo PSD requerido en el panel de Extract. Si hay una versión actualizada del archivo PSD disponible en Creative Cloud tras abrirlo, vuelva a cargar el archivo PSD en el panel de Extract. Para ello, haga clic en el nombre del archivo PSD o haga clic en Recargar PSD en el menú emergente de la parte superior derecha. Para volver a la vista en miniatura y seleccionar un archivo distinto, haga clic en el icono de Creative Cloud en la parte superior izquierda del panel.

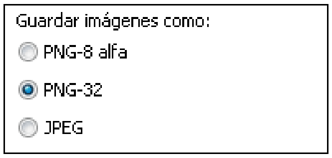
Para ampliar la vista y mirar en detalle el diseño, cambie el nivel de zoom en la parte superior del panel de Extract o utilice Alt +/-. utilice la ficha Capas o la lista desplegable Composición de capas para mostrar u ocultar elementos en el archivo PSD.

Ya está todo listo para transformar la composición PSD en un sitio web.

Configuración de preferencias en Extract

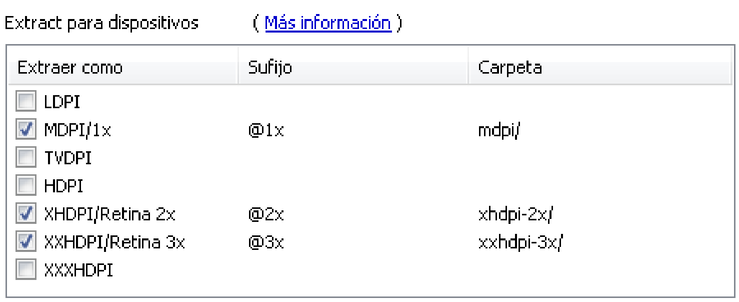
Mediante las preferencias de Extract, puede especificar el formato de archivo predeterminado en el que se extraerán las imágenes, así como las unidades de fuente predeterminadas que se mostrarán en el panel de Extract.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Mac).
2. Seleccione Extract en la lista Categoría.
3. (Opcional) Cambie el formato predeterminado en el que deben extraerse las imágenes.



Formato de la imagen extraída

4. (Opcional) En la sección de Extract para dispositivos, seleccione las resoluciones deseadas. Esta configuración se usará cuando elija guardar una imagen en varias versiones con diferentes resoluciones.
   - Para guardar las versiones con sufijos, haga clic en la fila correspondiente de la columna Sufijo y escriba el texto.
   - Para guardar las versiones con resoluciones diferentes en carpetas de salida independientes, haga clic en la fila correspondiente de la columna Carpeta y especifique la ruta relativa.


Extract para dispositivos (Más información)

Extraer como	Sufijo	Carpeta
LDPI		
MDPI/1x	@1x	mdpi/
TVDPI		
HDPI		
XHDPI/Retina 2x	@2x	xhdpi-2x/
XXHDPI/Retina 3x	@3x	xxhdpi-3x/
XXXHDPI		

Extract para dispositivos

5. (Opcional) Haga clic en Borrar caché para eliminar los datos de caché relativos al uso de Extract.
6. Haga clic en Aplicar y cierre, a continuación, el cuadro de diálogo Preferencias.
7. Para ver los cambios en el panel de Extract, recargue el PSD (menú emergente > Recargar PSD).



Opción Recargar PSD en el panel de Extract

Ir al principio

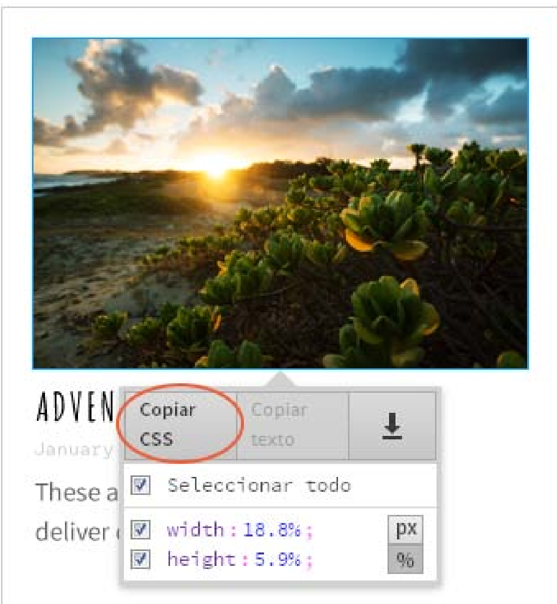
Extraer CSS de archivos PSD

Puede copiar todas las propiedades CSS o ciertas propiedades CSS de elementos en una composición PSD y pegar directamente los estilos en el Diseñador de CSS, la Visualización de elementos en la Vista en vivo o en su código (fuente de CSS o documento HTML).

Además, las sugerencias para el código se completarán automáticamente con las propiedades CSS del elemento que seleccione en la composición PSD. Si prefiere utilizar códigos, puede utilizar estas sugerencias para el código para extraer las propiedades CSS en el código.

1. En el panel de Extract (Ventana > Extract), haga clic en el archivo PSD requerido. La vista en miniatura del PSD se expandirá, lo que le permitirá ver la composición con claridad.
2. En el archivo PSD, haga clic en el elemento o activo necesario. Aparecerá una ventana emergente con una lista de propiedades CSS del elemento, que le proporcionará la opción de seleccionarlas y copiarlas. Puede visualizar la anchura y altura del elemento seleccionado tanto en píxeles como en porcentajes.

   Nota: si aquí selecciona porcentaje, las medidas también se mostrarán en porcentajes.

   Opción Copiar CSS en el panel de Extract

   Para copiar CSS, seleccione las propiedades que desee copiar y haga clic en Copiar CSS.
3. Pegue el CSS en el documento mediante uno de los métodos siguientes:
   - Para pegar el CSS en el Diseñador de CSS, haga clic con el botón derecho en el selector necesario y haga clic en Pegar estilos.
   - Para pegar el CSS mediante la Visualización de elementos, haga clic con el botón derecho en un selector y, a continuación, haga clic en Pegar estilos.
   - Para pegar el CSS en el código, sitúe el punto de inserción en la ubicación deseada, haga clic con el botón derecho y seleccione Pegar.

Para utilizar las sugerencias para el código para extraer CSS, siga los siguientes pasos:

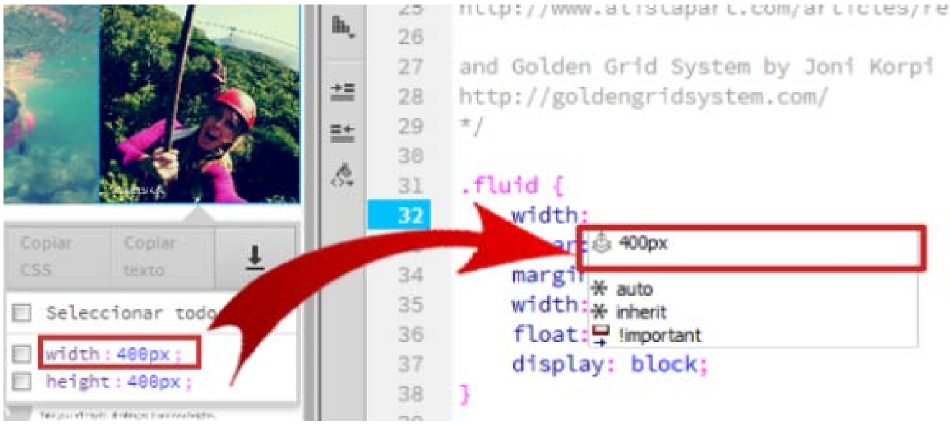
1. Abra una fuente de CSS asociada con su documento o cambie a la Vista de código de

un documento HTML.

2. En el panel de Extract, haga clic en el archivo PSD requerido y luego, en el elemento necesario en la composición.

3. En el documento, sitúe el punto de inserción en la ubicación deseada en el código.

4. Comience a escribir el nombre de una propiedad CSS para ver las sugerencias para el código que contengan las propiedades CSS del elemento seleccionado en la composición PSD. Haga clic en la propiedad CSS necesaria para insertar en el código.



Sugerencias para el código con una propiedad CSS de un elemento en un archivo PSD

5. Para extraer varias propiedades CSS, seleccione las propiedades necesarias en la ventana emergente del panel de Extract. A continuación, en las sugerencias de código, haga clic en Insertar seleccionado.

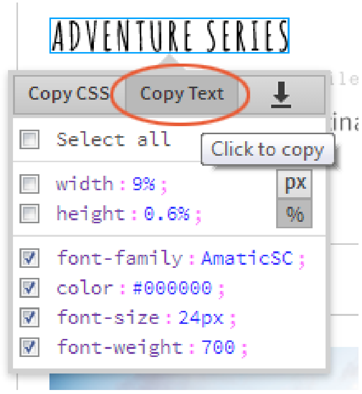


Inserción por lotes de propiedades CSS

Ir al principio

Copiado de texto de los archivos PSD

El texto o contenido en las composiciones PSD puede insertarse en la página web con un solo clic. Para copiar el texto de su composición PSD en el panel de Extract, seleccione un elemento de texto y haga clic en Copiar texto. El texto se copia en el portapapeles. A continuación, puede pegar el texto en el lugar necesario.



Opción Copiar texto en el panel de Extract

Una vez que haya extraído el texto, puede extraer las propiedades, por ejemplo, la fuente y los colores asociados al texto. Para obtener más información, consulte Extraer fuentes, colores y degradados de archivos PSD.

Ir al principio

Extraer imágenes de archivos PSD

Puede arrastrar cualquier capa de sus composiciones PSD desde el panel Extract hasta una ubicación precisa de la Vista en vivo de su página web. Las ayudas visuales de la Vista en vivo, como las guías interactivas y los iconos DOM, le ayudan a arrastrar y colocar los elementos. Al detenerse un momento antes de colocar el elemento, aparece el icono DOM (</>). La estructura DOM se mostrará al colocar el ratón sobre el icono </> y podrá soltar el elemento dentro de la estructura. Si prefiere utilizar códigos, puede utilizar la sugerencia para el código contextual y extraer las imágenes. Las sugerencias de código le permiten extraer colores y degradados como imágenes.

Antes de insertar la imagen extraída, Dreamweaver mostrará el nombre de imagen, la cual se puede editar. De forma predeterminada, la imagen se guarda en la carpeta raíz del sitio. Si desea guardar la imagen en una ubicación personalizada, puede incluir la ruta de acceso completa junto con el nombre de archivo.

***Nota**: si extrae una imagen en un documento que no pertenece a un sitio definido, la imagen se extraerá en el directorio en el que se encuentre el documento. Para los documentos sin guardar, se le pedirá que primero guarde el documento.*

También puede guardar la imagen en su disco local y llamarlo desde su página web en el futuro. Además, si está diseñando un sitio web interactivo, puede guardar varias versiones de una sola imagen con diferentes resoluciones que se ajusten a diversos dispositivos con un solo clic.

1. En el panel de Extract, haga clic en el archivo PSD desde el que descargará las imágenes.

2. Haga clic en la imagen deseada en el archivo PSD.

   ***Nota:** Utilice la ficha Capas y la lista desplegable Composición de capas en el panel de Extract para mostrar u ocultar imágenes en la composición PSD. Si una imagen contiene varias capas, puede seleccionar una capa individual de la imagen para extraerla.*

   Tenga en cuenta que las sugerencias para el código emergen en la Vista de código a la derecha del espacio de trabajo.

3. Para importar varias imágenes, mantenga pulsada la tecla Mayúscula o la tecla Comando y haga clic en las imágenes correspondientes. Las imágenes seleccionadas se extraerán como una imagen única.

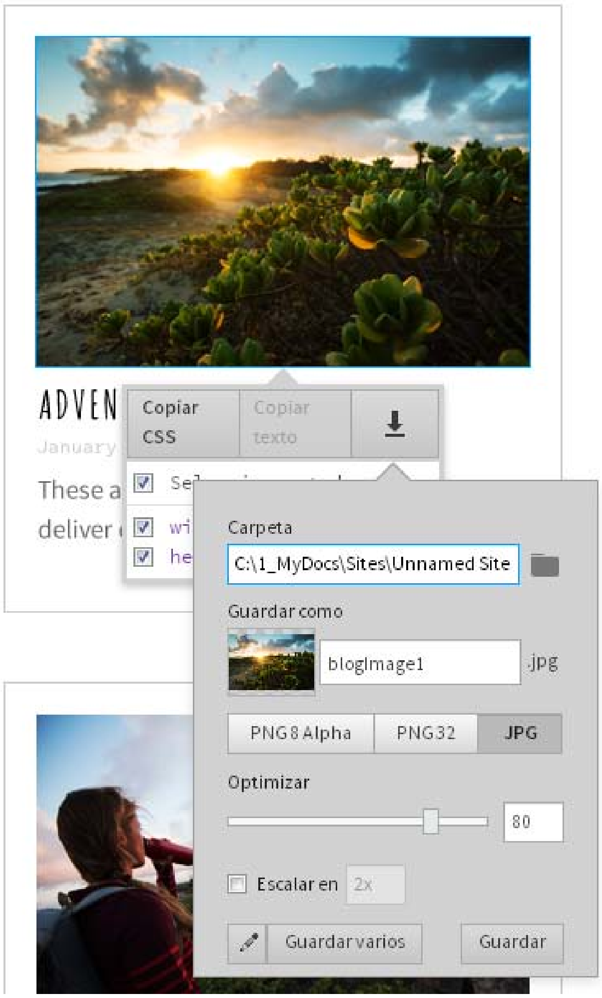
4. Realice una de las siguientes acciones:

   - En la pantalla emergente que aparece cuando hace clic en la imagen, haga clic en . Especifique la ruta, el nombre del archivo, el formato del archivo y el factor de

escala (si fuera necesario). A continuación, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en Guardar para guardar la imagen con su resolución actual. Para cambiar el tamaño de la imagen, seleccione Escalar en y especifique el factor de escala.
- Haga clic en Guardar varios para guardar varias versiones de la imagen con diferentes resoluciones. El archivo PSD no tiene por qué contener estas versiones; Dreamweaver puede guardar la imagen en varias resoluciones durante la extracción.

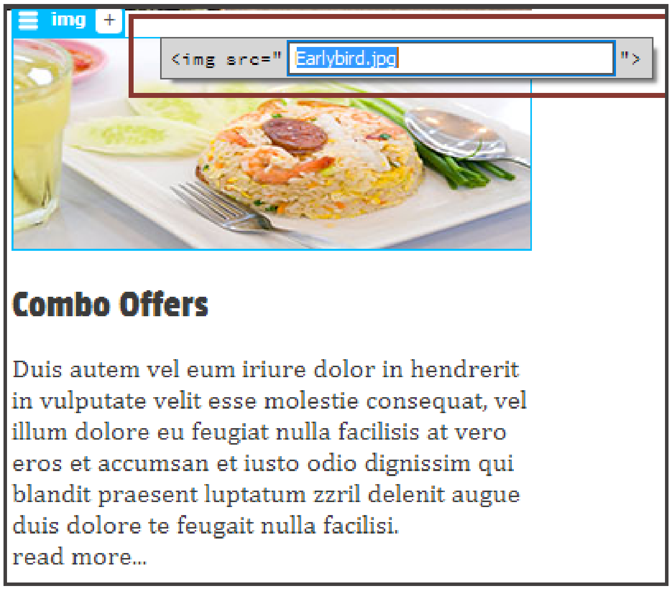
  Puede especificar las versiones con las resoluciones necesarias y la carpeta de salida correspondiente en Preferencias ( ).



Extracción de imagen mediante el icono Extraer activo

- Arrastre la imagen hacia la Vista en vivo del documento. En la Vista en vivo, aparecerán guías interactivas para ayudarle a colocar la imagen.

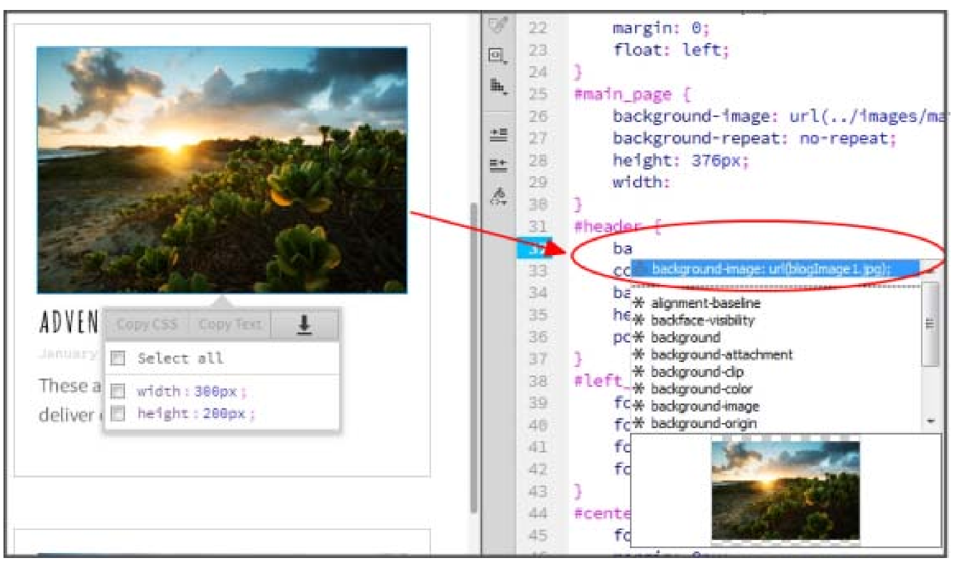
  Cuando coloque la imagen, Dreamweaver mostrará el nombre de la imagen. Puede editar el nombre de la imagen y la extensión, y pulsar Intro para guardar la imagen. La imagen se guarda en la carpeta raíz del sitio de forma predeterminada. Para guardar la imagen en una ubicación personalizada, introduzca la ruta y el nombre de archivo.



Opción de edición del nombre del archivo y la extensión al arrastrar una imagen desde el panel de Extract

- Cuando haga clic en la imagen, se completarán las sugerencias para el código de contexto en Dreamweaver. En la Vista de código del documento HTML o en su documento CSS, coloque el cursor en el punto de inserción. Después de escribir el nombre de propiedad de la imagen de fondo o la etiqueta <img>, el nombre de la imagen seleccionada aparecerá en las sugerencias para el código. Seleccione la imagen, modifique el nombre y la extensión si fuera necesario, y pulse Intro.

  De forma predeterminada, la imagen se guarda en la carpeta raíz del sitio. Para guardar la imagen en una ubicación personalizada, escriba la ruta personalizada del archivo junto con el nombre de archivo.



Extracción de imágenes mediante sugerencias para el código

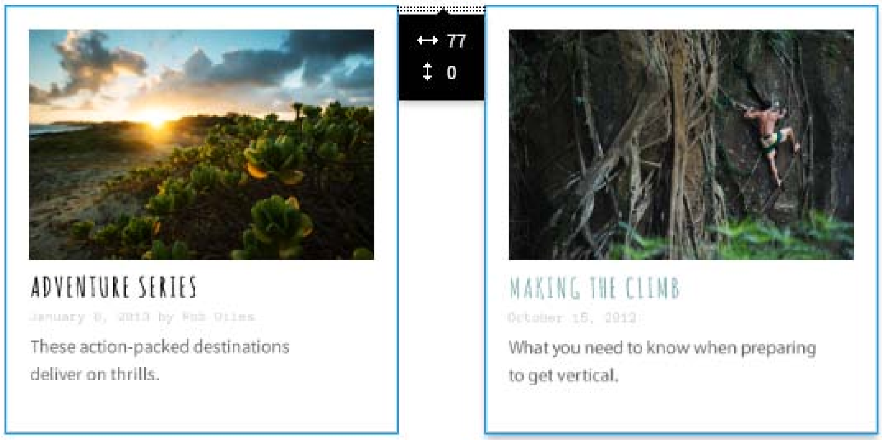
Ir al principio

Extraer medidas de archivos PSD

Con el panel de Extract, puede ver y extraer fácilmente el valor de medición entre dos elementos de la composición de PSD.

1. En el archivo PSD en el panel de Extract, mantenga pulsada la tecla Mayús o la tecla Comando para hacer clic en los elementos necesarios.

   El panel de Extract muestra la distancia horizontal y vertical que queda entre los dos elementos.

   Medidas en el panel de Extract

   Nota: *para ver las medidas en porcentajes, haga clic en un elemento y, a continuación, haga clic en porcentaje.*

2. Haga clic en el valor necesario para copiarlo en el portapapeles.

3. Pegue el valor donde sea necesario, como por ejemplo, en las propiedades CSS del Diseñador de CSS o en su código.

Ir al principio

Extraer fuentes, colores y degradados de archivos PSD

Utilice el panel de Extract y extraiga las propiedades CSS de fuentes, colores o degradados utilizadas en su composición PSD.

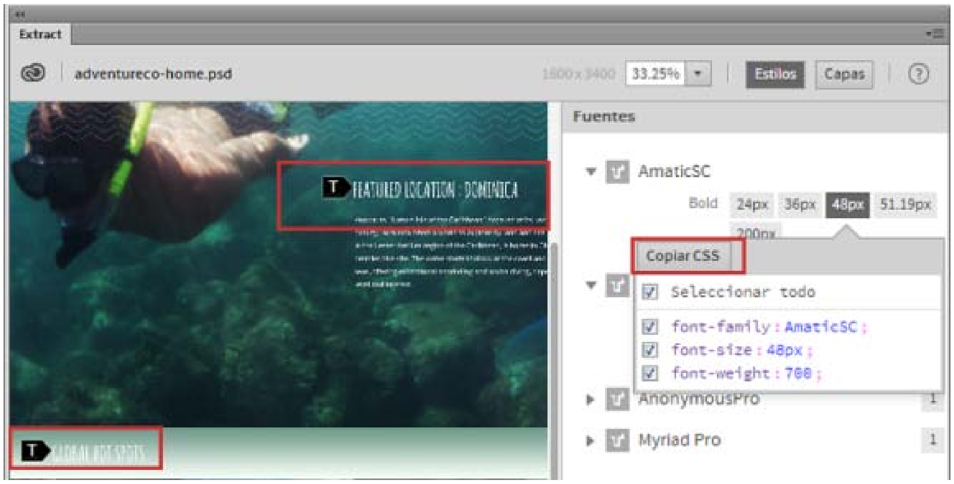
1. En el panel de Extract, haga clic en Estilos.

2. Para extraer fuentes, realice las siguientes acciones en la sección Fuentes.

   1. Expanda el tipo de fuente requerido.

      Si desea más información sobre la fuente, haga clic en el icono Adobe TypeKit ( ).

   2. Haga clic en el formato y el tamaño que desee copiar y, en la ventana emergente, haga clic en Copiar CSS. Extract etiqueta los elementos de texto que utilizan la fuente, el formato y el tamaño que eligió.



Extracción de fuentes

__Nota:__ Puede cambiar la unidad de fuente a “em” o “rem” en las preferencias de Extract (Preferencias > Extract). Haga clic en Recargar PSD en el menú emergente ubicado en la esquina superior derecha del panel de Extract para ver los cambios.

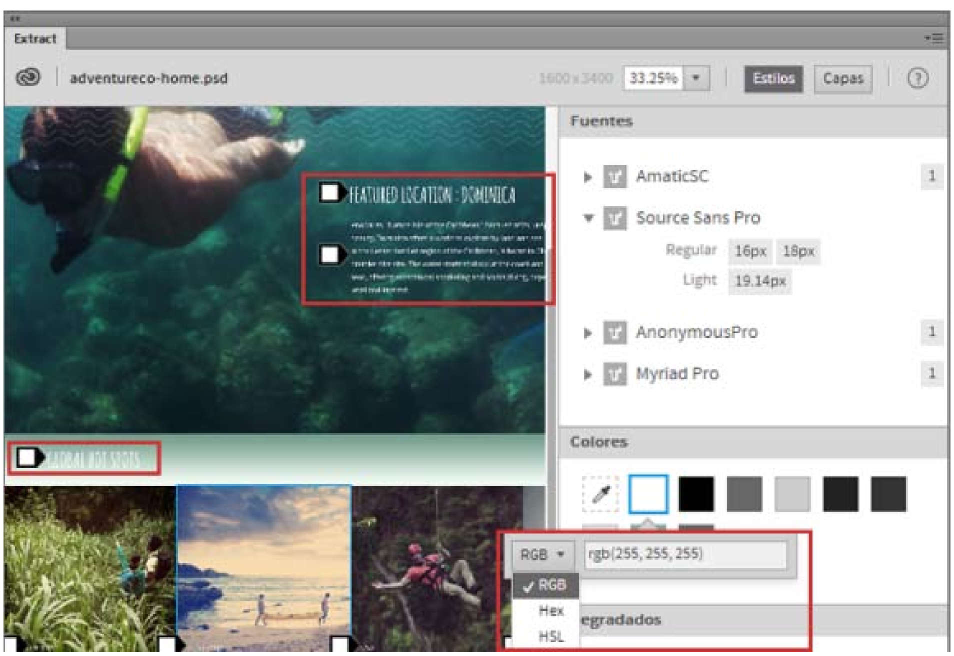
3. Pegue el CSS donde sea necesario, como por ejemplo, en el código o el Diseñador de CSS.

3. Para extraer colores, realice las siguientes acciones en la sección Colores:

1. Haga clic en la muestra de color necesaria. Extract etiqueta los elementos que utilizan el color seleccionado.

   Nota: También puede elegir cualquier otro color de la composición PSD mediante el selector de colores.

2. En la pantalla emergente que aparece al hacer clic en la muestra de color, seleccione el modelo de color necesario (RGB, hexadecimal o HSL) y copie (Ctrl + C; Cmd + C) el valor del color.

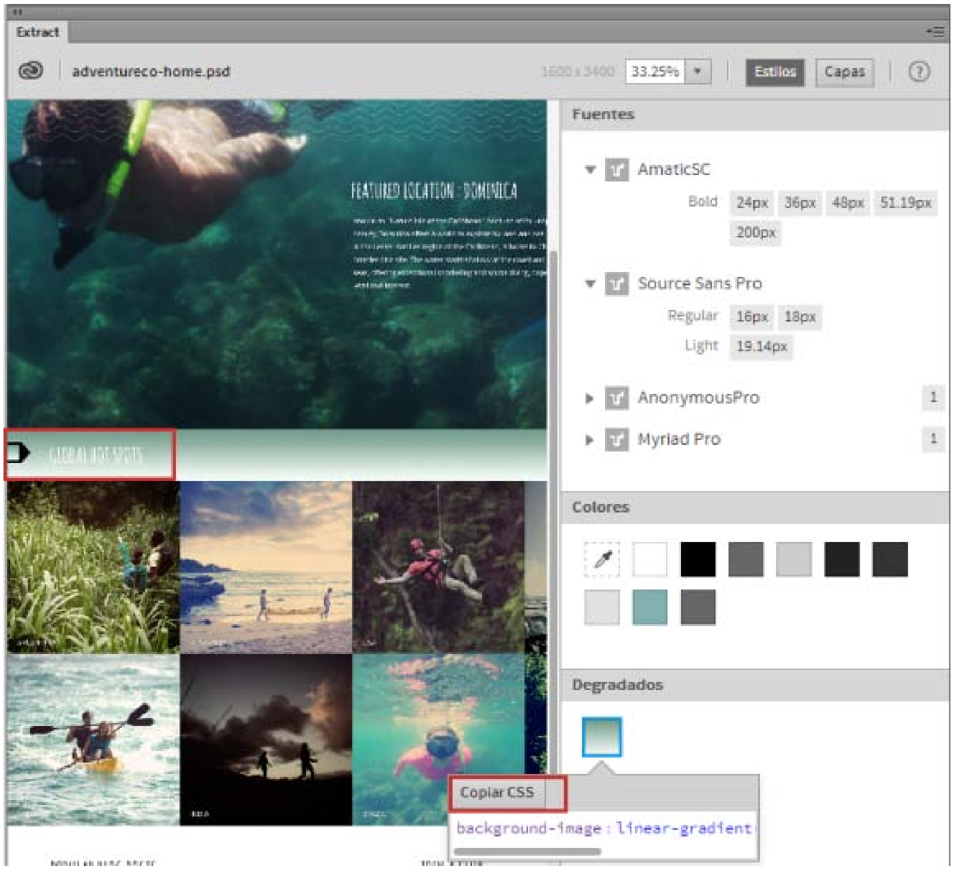


Extracción de colores

3. Pegue el valor de color donde sea necesario, como por ejemplo, en el código o el

Diseñador de CSS.

4. Para extraer degradados, haga clic en una muestra de degradado en la sección Degradados. En la ventana emergente que aparece, haga clic en Copiar CSS. Pegue el CSS donde sea necesario, como por ejemplo, en el código o el Diseñador de CSS.



Extracción de degradados

Los prefijos de proveedor seleccionados en las preferencias (Preferencias > Estilos CSS) también se pegan junto con los degradados. Si se extrae un degradado radial, se insertará el CSS correspondiente sin el prefijo de proveedor ya que no se admiten los degradados radiales.

Integración de Dreamweaver Business Catalyst

Nota: la extensión de Business Catalyst para Dreamweaver no está disponible en la versión de Dreamweaver CC 2015 ni en las posteriores. Para obtener información sobre cómo usar Business Catalyst con Dreamweaver, consulte la documentación de Business Catalyst.

Business Catalyst es una aplicación alojada para crear y gestionar empresas en línea. Con esta plataforma unificada y sin programación de procesos internos, puede generar desde sitios Web hasta potentes tiendas en línea.

La integración de Dreamweaver con Business Catalyst le permite crear y actualizar un sitio de Business Catalyst en Dreamweaver. Después de crear un sitio de Business Catalyst, puede conectarse al servidor Business Catalyst. El servidor le proporciona archivos y plantillas que puede usar para crear el sitio.

Ir al principio

Instalación del complemento Business Catalyst

Para instalar el complemento, vaya a Ventana > Examinar opciones adicionales. Aparece la página de complementos de Adobe Creative Cloud. Busque el complemento Business Catalyst y siga las instrucciones que aparecen en pantalla para instalarlo.

***Importante**: Antes de instalar complementos, asegúrese de haber activado la sincronización de archivos para su cuenta de Adobe Creative Cloud. Consulte Activación de la sincronización de archivos en Adobe Creative Cloud para obtener más información.*

Ir al principio

Creación de un sitio temporal de Business Catalyst

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Haga clic en Nuevo sitio de Business Catalyst.
3. Inicie sesión con sus credenciales de ID de Adobe.
4. Introduzca su fecha de nacimiento y haga clic en Actualizar.
5. En el cuadro de diálogo Crear sitio temporal, introduzca los detalles de su sitio y, a continuación, haga clic en Crear sitio temporal gratuito.

   ***Nota:** Después de crear el sitio se le enviarán correos electrónicos relacionados con los detalles de la cuenta de Business Catalyst. Estos correos electrónicos contienen información de su sitio, como, por ejemplo, información de introducción, la dirección URL del sitio que ha creado y la del sitio de administración.*

6. Elija una carpeta de su equipo para el sitio local.

   Nota: *Si hace clic en Cancelar, se crea el sitio en Business Catalyst, pero no se muestra en Dreamweaver. El mismo escenario se produce si hay un problema de red al crear un sitio de Business Catalyst.*

7. Introduzca la contraseña asociada a su ID de Adobe.
8. Cuando finalice la actividad de archivo, haga clic en Hecho.
9. Seleccione Ventana > Archivo. Se mostrará la vista local del sitio que ha creado.
10. Seleccione Servidor remoto en el menú.
11. Introduzca el ID de Adobe asociado a su contraseña.

    Se mostrará la estructura de archivos del servidor remoto.

Ir al principio

Importación de un sitio de Business Catalyst

Para obtener más información sobre la migración de los sitios que haya creado anteriormente con la extensión Business Catalyst, consulte Migración de sitios de Business Catalyst a Dreamweaver CS6.

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Haga clic en Importar sitio de Business Catalyst. Se mostrará la lista de sitios de Business Catalyst que ha creado con el ID de Adobe.
3. Seleccione el sitio y haga clic en Importar sitio.
4. Especifique una ubicación en el equipo para el sitio que está intentando importar.
5. Introduzca la contraseña relacionada con su ID de Adobe.
6. Cuando finalice la actividad de archivo, haga clic en Hecho.

Ir al principio

Administración de archivos

Dado que Business Catalyst es también un servicio de alojamiento Web, se puede utilizar Dreamweaver para administrar archivos locales y remotos del sitio. Para obtener más información, consulte los siguientes temas:

- Administración de archivos y carpetas
- Obtención y colocación de archivos en el servidor
- Desprotección y protección de archivos

Ir al principio

Inserción de módulos, datos o fragmentos

1. Seleccione Ventana > Business Catalyst para abrir el panel Business Catalyst.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Para insertar un módulo Business Catalyst, seleccione la ficha Módulos.
   - Para insertar etiquetas, seleccione la ficha Datos. Las etiquetas se muestran si está editando archivos que admiten etiquetas, como la página affiliate.html de la carpeta Layouts/Affiliate/.
3. Expanda el módulo y haga clic en el módulo que desee añadir al archivo.
4. Proporcione la información necesaria y, a continuación, haga clic en Insertar.

5. Si el sitio actual utiliza el nuevo motor de representación, se mostrará la ficha Fragmentos. Mediante las opciones de la ficha Fragmentos, puede añadir fragmentos de código, como regiones repetidas y condicionales, secciones de comentarios e includes (funcionan de forma similar a los server-side includes).
6. Haga clic en En vivo para obtener una vista previa de la página tal y como aparecería en un navegador Web.

Ir al principio

Edición de las propiedades de objetos de Business Catalyst

Del mismo modo que pueden editarse otros objetos de una página Web, puede utilizar el inspector de propiedades para editar las propiedades de los objetos de los módulos Business Catalyst.

Si no ve las opciones para editar las propiedades, compruebe si tiene permisos para editar el archivo. Asimismo, en el caso de algunos módulos, solo podrá editar la página en el sitio Web de administrador en línea.

Importación de documentos de Microsoft Office (sólo Windows)

Puede insertar contenido de un documento de Microsoft Word o Excel en una página Web nueva o existente. Al importar un documento de Word o Excel, Dreamweaver recibe el HTML convertido y lo inserta en la página Web. El tamaño de archivo, una vez que Dreamweaver recibe el HTML convertido, debe ser inferior a 300 KB.

En lugar de importar todo el contenido de un archivo, también es posible pegar fragmentos de un documento de Word y conservar el formato.

Nota: Si utiliza Microsoft Office 97, no podrá importar el contenido de un documento de Word ni de Excel; debe insertar un vínculo al documento.

1. Abra la página Web en la que desea insertar el documento de Word o Excel.
2. En la vista Diseño, siga uno de estos procedimientos para seleccionar el archivo:
    - Arrastre el archivo desde su ubicación actual a la página en la que desea que aparezca el contenido.
    - Seleccione Archivo > Importar > Documento de Word, o bien Archivo > Importar > Documento de Excel.
3. En el cuadro de diálogo Insertar documento, vaya al archivo que desea añadir, seleccione las opciones de formato adecuadas en el menú emergente Formato en la parte inferior del cuadro de diálogo y luego haga clic en Abrir.
    Sólo texto Inserta texto sin formato. Si el texto original tiene formato, se eliminará todo el formato.

    Texto con estructura Inserta texto que conserva su estructura pero no el formato básico. Por ejemplo, puede pegar texto y conservar la estructura de los párrafos, listas y tablas sin conservar negritas, cursivas u otras características de formato.

    Texto con estructura y formato básico Inserta texto con formato HTML estructurado y simple (por ejemplo, párrafos y tablas, así como texto formateado con la etiqueta b, i, u, strong, em, hr, abbr o acronym).

    Texto con estructura y formato completo Inserta texto que conserva toda la estructura, el formato HTML y los estilos CSS.

    Limpiar espaciado de párrafo de Word Elimina espacios adicionales entre párrafos al pegar el texto si seleccionó la opción Texto con estructura o Formato básico.

    El contenido del documento de Word o Excel aparecerá en la página.

Trabajo con Photoshop y Dreamweaver

Ir al principio

Integración de Photoshop

Se pueden insertar archivos de imágenes de Photoshop (formato PSD) en las páginas Web en Dreamweaver y dejar que Dreamweaver los optimice como imágenes para la Web (formatos GIF, JPEG y PNG). Al hacerlo, Dreamweaver inserta la imagen como objeto inteligente y mantiene una conexión en vivo con el archivo PSD original.

También se puede pegar toda una imagen de Photoshop con varias capas y cortes o parte de ella en una página Web en Dreamweaver. Sin embargo, al copiar y pegar desde Photoshop, la conexión en vivo con el archivo original no se mantiene. Para actualizar la imagen, realice los cambios en Photoshop y después vuelva a copiar y pegar.

Nota: *Si utiliza esta función de integración a menudo, puede almacenar los archivos de Photoshop en el sitio de Dreamweaver para acceder más fácilmente a ellos. Si lo hace, asegúrese de que los oculta para evitar exponer los activos originales, además de evitar transferencias innecesarias entre el sitio local y el sitio remoto.*

Para ver un tutorial sobre la integración de Photoshop con Dreamweaver, consulte Integración de Dreamweaver con Photoshop.

Ir al principio

Objetos inteligentes y flujos de trabajo entre Photoshop y Dreamweaver

Existen dos flujos de trabajo principales al trabajar con archivos de Photoshop en Dreamweaver: el flujo de trabajo de copia y pegado y el flujo de trabajo de objetos inteligentes.

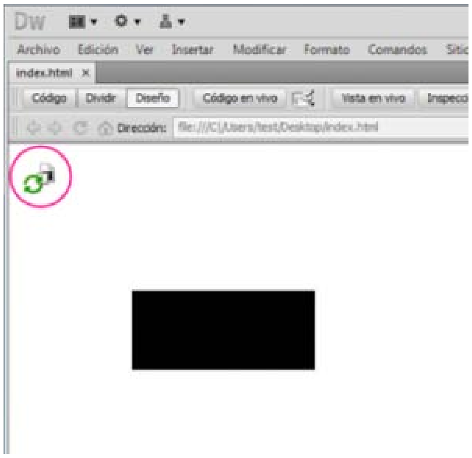
Flujo de trabajo de copia y pegado

El flujo de trabajo de copia y pegado permite seleccionar sectores o capas en un archivo de Photoshop y, a continuación, usar Dreamweaver para insertarlos como imágenes preparadas para Web. El inconveniente radica en que, si más adelante desea actualizar el contenido, debe abrir el archivo de Photoshop original, realizar los cambios oportunos, volver a copiar el sector o la capa en el Portapapeles y, por último, pegar de nuevo la capa o el sector actualizado en Dreamweaver. Este flujo de trabajo sólo se recomienda para insertar parte de un archivo de Photoshop (por ejemplo, una sección de un componente de diseño) como imagen en una página Web.

Flujo de trabajo de objetos inteligentes

Si va a usar archivos completos de Photoshop, Adobe recomienda el flujo de trabajo de objetos inteligentes. En Dreamweaver, un objeto inteligente es un elemento de imagen colocado en una página Web que cuenta con una conexión dinámica con el archivo original de Photoshop (PSD). En la vista Diseño de Dreamweaver, los objetos inteligentes se señalan con un icono situado en la esquina superior izquierda de la

imagen.



Objeto inteligente

Cuando la imagen Web (es decir, la imagen que aparece en la página de Dreamweaver) no está sincronizada con el archivo de Photoshop original, Dreamweaver detecta que éste se ha actualizado y muestra en color rojo una de las flechas del icono que corresponde al objeto inteligente. Basta con seleccionar la imagen Web en la vista Diseño y hacer clic en el botón Actualizar desde original del inspector de propiedades para que la imagen se actualice de forma automática y refleje los cambios realizados en el archivo de Photoshop original.

Si emplea el flujo de trabajo de objetos inteligentes, puede prescindir de Photoshop a la hora de actualizar las imágenes Web. Además, las actualizaciones de los objetos inteligentes de Dreamweaver no son destructivas, Es decir, aunque cambie la versión Web de la imagen de su página, conserva intacta la imagen original de Photoshop.

También puede actualizar objetos inteligentes sin seleccionar la imagen Web en la vista Diseño. El panel Activos permite actualizar todos los objetos inteligentes, incluidas las imágenes que no se pueden seleccionar en la ventana Documento (por ejemplo, las imágenes de fondo CSS).

Configuración de optimización de la imagen

En ambos flujos de trabajo (tanto de copia y pegado como de objetos inteligentes) puede especificar una configuración de optimización en el cuadro de diálogo Optimización de imágenes. Este cuadro de diálogo permite especificar el formato de archivo y la calidad de la imagen. Si copia un sector o una capa o inserta un archivo de Photoshop como objeto inteligente por primera vez, Dreamweaver muestra este cuadro de diálogo para facilitarle la creación de la imagen Web.

Si pretende copiar y pegar una actualización de un sector o una capa en concreto, Dreamweaver recuerda la configuración original y recrea la imagen Web con ella. De igual modo, al actualizar un objeto inteligente con el inspector de propiedades, Dreamweaver usa la misma configuración empleada al insertar por primera vez la imagen. No obstante, la configuración de la imagen se puede modificar en cualquier momento. Para hacerlo, seleccione la imagen Web en la vista Diseño y, luego, haga clic en el botón Editar configuración de imagen en el inspector de propiedades.

Almacenamiento de archivos de Photoshop

Si inserta una imagen Web pero no guarda el archivo de Photoshop original en el sitio de Dreamweaver, la aplicación reconoce la ruta al archivo original como una ruta de acceso a archivo local absoluta en ambos flujos de trabajo, de copia y pegado y de objetos inteligentes. Por ejemplo, si la ruta al sitio de Dreamweaver es C:\Sitios\miSitio y el archivo de Photoshop está almacenado en C:\Imágenes\Photoshop, Dreamweaver no reconoce el activo original como parte del sitio denominado miSitio. Esto puede ser fuente de problemas si alguna vez decide compartir el archivo de Photoshop con otros miembros del equipo puesto que, para Dreamweaver, el archivo sólo se encuentra disponible en una unidad de disco duro local concreta.

En cambio, si almacena el archivo de Photoshop en el sitio, Dreamweaver establece una ruta de acceso al archivo relativa con respecto al sitio. Así, todos los usuarios que dispongan de acceso al sitio pueden establecer la ruta correcta de acceso al archivo, siempre que también se les proporcione para la descarga el archivo original.

Para ver un tutorial en vídeo sobre la edición roundtrip con Photoshop, consulte Edición roundtrip con Photoshop

Ir al principio

Creación de objetos inteligentes

Al insertar una imagen de Photoshop (archivo PSD) en la página, Dreamweaver crea un objeto inteligente. Un *objeto inteligente* es una imagen para Web que mantiene una conexión en vivo con la imagen original de Photoshop. Al actualizar la imagen original en Photoshop, Dreamweaver le ofrece la posibilidad de actualizar la imagen en Dreamweaver simplemente haciendo clic en un botón.

1. En Dreamweaver (vista Código o Diseño), sitúe el punto de inserción en el lugar de la página donde desee insertar la imagen.

2. Seleccione Insertar > Imagen.

   También puede arrastrar el archivo PSD a la página desde el panel Archivos si almacena los archivos de Photoshop en el sitio Web. Si lo hace, no tendrá que realizar el siguiente paso.

3. Para localizar el archivo de imagen PSD de Photoshop en el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen, haga clic en el botón Examinar y abra la carpeta que lo contiene.

4. En el cuadro de diálogo Optimización de imágenes que aparece, ajuste la configuración de optimización como sea necesario y haga clic en Aceptar.

5. Guarde el archivo de imagen para la Web en una ubicación dentro de la carpeta raíz de su sitio Web.

Dreamweaver crea el objeto inteligente basándose en la configuración de optimización seleccionada y sitúa en la página una versión para Web de la imagen. El objeto inteligente mantiene una conexión en vivo con la imagen original y le permite saber si no están sincronizados.

Nota: *Si posteriormente decide cambiar la configuración de optimización de una imagen situada en las páginas, podrá seleccionar la imagen, hacer clic en el botón Editar configuración de imagen en el inspector de propiedades y realizar cambios en el cuadro de diálogo Optimización de imágenes. Los cambios realizados en el cuadro de diálogo Optimización de imágenes se aplican de manera no destructiva. Dreamweaver nunca modifica el archivo original de Photoshop y siempre vuelve a crear la imagen Web basada en los datos originales.*

Para ver un tutorial en vídeo sobre la edición roundtrip con Photoshop, consulte Edición roundtrip con Photoshop

Ir al principio

Actualización de objetos inteligentes

Si cambia el archivo de Photoshop al que está vinculado el objeto inteligente, Dreamweaver le notificará que la imagen para Web no está sincronizada con el original. En Dreamweaver, los objetos inteligentes se identifican mediante un icono situado en la esquina superior izquierda de la imagen. Cuando la imagen para Web de Dreamweaver está sincronizada con el archivo original de Photoshop, ambas flechas del icono serán de color verde. Si la imagen para Web no está sincronizada con el archivo original de Photoshop, una de las flechas del icono se mostrará en color rojo.

- Para actualizar un objeto inteligente con el contenido actual del archivo original de Photoshop, seleccione el objeto inteligente en la ventana Documento y haga clic en el botón Actualizar desde original del inspector de propiedades.

Nota: *No es necesario tener Photoshop instalado para realizar la actualización desde Dreamweaver.*

Ir al principio

Actualización de varios objetos inteligentes

Puede actualizar varios objetos inteligentes a la vez mediante el panel Activos. El panel Activos también le permite ver objetos inteligentes que es posible que no puedan seleccionarse en la ventana Documento (por ejemplo, las imágenes de segundo plano de CSS).

1. En el panel Archivos, haga clic en la ficha Activos para ver los activos del sitio.

2. Asegúrese de que esté seleccionada la vista Imágenes. Si no lo está, haga clic en el botón Imágenes.

3. Seleccione cada imagen en el panel Activos. Al seleccionar un objeto inteligente, verá el icono de objeto inteligente en la esquina superior izquierda de la imagen. Las imágenes normales carecen de este icono.

4. Haga clic con el botón derecho del ratón en el nombre de archivo de cada uno de los objetos inteligentes que desee actualizar y seleccione Actualizar desde original. También puede presionar Control y hacer clic para seleccionar varios nombres de archivo y actualizarlos todos a la vez.

Nota: *No es necesario tener Photoshop instalado para realizar la actualización desde Dreamweaver.*

Ir al principio

Cambio del tamaño de objetos inteligentes

Puede cambiar el tamaño de un objeto inteligente de la ventana Documento de la misma forma que cambiaría el de cualquier otra imagen.

1. Seleccione el objeto inteligente en la ventana Documento y arrastre los manejadores de cambio de tamaño para cambiar el tamaño de la imagen. Puede mantener las proporciones de ancho y alto manteniendo presionada la tecla Mayús mientras arrastra.
2. Haga clic en el botón Actualizar desde original en el inspector de propiedades.

   Cuando actualice un objeto inteligente, la imagen Web se actualizará de manera no destructiva con el nuevo tamaño a partir del contenido del archivo original y de la configuración de optimización del original.

Ir al principio

Edición del archivo Photoshop original de un objeto inteligente

Después de crear un objeto inteligente en la página de Dreamweaver, podrá editar el archivo PSD original en Photoshop. Tras realizar los cambios en Photoshop, podrá actualizar fácilmente la imagen Web en Dreamweaver.

Nota: *Asegúrese de que ha configurado Photoshop como editor de imágenes externo principal.*

1. Seleccione el objeto inteligente en la ventana Documento.
2. Haga clic en el botón Editar del inspector de propiedades.
3. Realice los cambios deseados en Photoshop y guarde el nuevo archivo PSD.
4. En Dreamweaver, seleccione de nuevo el objeto inteligente y haga clic en el botón Actualizar desde original.

Nota: *Si ha cambiado el tamaño de la imagen en Photoshop, deberá restablecer el tamaño de la imagen Web en Dreamweaver. Dreamweaver actualiza un objeto inteligente exclusivamente a partir del contenido del archivo original de Photoshop, no de su tamaño. Para sincronizar el archivo de una imagen Web con el tamaño del archivo original de Photoshop, haga clic con el botón derecho del ratón en la imagen y seleccione Restablecer tamaño original.*

Ir al principio

Estados de los objetos inteligentes

En la siguiente tabla se enumeran los diferentes estados de los objetos inteligentes.

Estado de objeto inteligente	Descripción	Acción recomendada
Imágenes sincronizadas	La imagen Web está sincronizada con el contenido actual del archivo original de Photoshop. Los atributos de ancho y alto del código HTML coinciden con las dimensiones de la imagen Web.	Ninguno
Activo original modificado	El archivo original de Photoshop se ha modificado tras la creación de la imagen Web en Dreamweaver.	Utilice el botón Actualizar desde original del inspector de propiedades para sincronizar las dos imágenes.
Las dimensiones de la imagen Web difieren de los atributos de ancho y alto HTML	Los atributos de ancho y alto del código HTML son diferentes de las dimensiones de ancho y alto de la imagen Web que Dreamweaver creó en el momento de la inserción. Si las dimensiones de la imagen Web son más pequeñas que los valores de ancho y alto HTML, es posible que la imagen Web se muestre	Utilice el botón Actualizar desde original del inspector de propiedades para volver a crear la imagen Web a partir del archivo original de Photoshop. Dreamweaver utiliza las dimensiones de ancho y alto HTML especificadas al

seleccionados	pixelada.	volver a crear la imagen.
Las dimensiones del activo original son demasiado pequeñas para los valores de ancho y alto HTML seleccionados	Los atributos de ancho y alto del código HTML son mayores que las dimensiones de ancho y alto del archivo original de Photoshop. Es posible que la imagen Web se muestre pixelada.	No cree imágenes Web con dimensiones mayores que las del archivo original de Photoshop.
No se encuentra el activo original	Dreamweaver no encuentra el archivo original de Photoshop especificado en el cuadro de texto Original del inspector de propiedades.	Corrija la ruta de archivo indicada en el cuadro de texto Original del inspector de propiedades o mueva el archivo de Photoshop a la ubicación actualmente especificada.

Ir al principio

Copia y pegado de una selección de Photoshop

Se puede copiar toda o parte de una imagen de Photoshop y pegar la selección en la página de Dreamweaver como una imagen para la Web. Puede copiar una capa o un grupo de capas de una zona seleccionada de la imagen o copiar un corte de la imagen. No obstante, al hacerlo, Dreamweaver no crea un objeto inteligente.

Nota: *Aunque la funcionalidad Actualizar desde original no está disponible para imágenes pegadas, puede abrir y editar el archivo original de Photoshop seleccionando la imagen pegada y haciendo clic en el botón Editar en el inspector de propiedades.*

1. En Photoshop, siga uno de estos procedimientos:

   - Copie una capa o parte de ella utilizando la herramienta Recuadro para seleccionar la parte que desea copiar y elija Edición > Copiar. Con esto sólo se copia la capa activa del área seleccionada en el portapapeles. Los efectos basados en capas no se copian.
   - Copie y combine varias capas utilizando la herramienta Recuadro para seleccionar la parte que desea copiar y elija Edición > Copiar fusionado. Esto acopla y copia en el portapapeles las capas activa y que se encuentren debajo del área seleccionada. Se copian los efectos basados en capas que estén asociados a cualquiera de estas capas.
   - Copie un corte utilizando la herramienta de selección para seleccionarlo y elija Edición > Copiar. Esto acopla y copia en el portapapeles las capas activas y las que se encuentren debajo del corte.

   Puede elegir Seleccionar > Todo para seleccionar rápidamente la imagen que desee copiar.

2. En Dreamweaver (vista Código o Diseño), sitúe el punto de inserción en el lugar de la página donde desee insertar la imagen.
3. Seleccione Edición > Pegar.
4. En el cuadro de diálogo Optimización de imágenes, ajuste la configuración de optimización como sea necesario y haga clic en Aceptar.
5. Guarde el archivo de imagen para la Web en una ubicación dentro de la carpeta raíz de su sitio Web.

Dreamweaver define la imagen de acuerdo con su configuración de optimización y sitúa una versión para la Web de la imagen en su página. La información sobre la imagen, como la ubicación del archivo original PSD, se guarda en una Design Note, sin tener en cuenta si se ha activado Design Notes para su sitio. La Design Note permite volver a editar el archivo fuente original de Photoshop desde Dreamweaver.

Ir al principio

Edición de imágenes pegadas

Tras pegar imágenes de Photoshop en las páginas de Dreamweaver, podrá editar el archivo PSD original en Photoshop. Si se utiliza el flujo de trabajo de copia/pegado, Adobe recomienda realizar siempre las modificaciones en el archivo PSD original (en lugar de en la imagen para Web) y luego volver a pegar la imagen para mantener un único archivo de origen.

Nota: *Asegúrese de que ha establecido Photoshop como principal editor externo de imágenes para el tipo de archivo que desea editar.*

1. En Dreamweaver, seleccione una imagen para Web creada en Photoshop y siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en el botón Editar del inspector de propiedades de imagen.
   - Presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) y haga doble clic en el archivo.
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en una imagen, seleccione Editar origen con en el menú contextual y elija Photoshop.

   Nota: *Esto supone que Photoshop está definido como el editor principal de imágenes externo de los archivos PSD. También puede configurar Photoshop como editor predeterminado para los archivos JPEG, GIF y PNG.*
2. Edite el archivo en Photoshop.
3. Regrese a Dreamweaver y pegue la imagen o selección actualizada en la página.

Si desea volver a optimizar la imagen en cualquier momento, seleccione la imagen y haga clic en el botón Editar configuración de imagen en el inspector de propiedades.

Ir al principio

Configuración de las opciones del cuadro de diálogo Optimización de imágenes

Cuando cree un objeto inteligente o pegue una selección desde Photoshop, Dreamweaver mostrará el cuadro de diálogo Optimización de imágenes. (Dreamweaver también muestra este cuadro de diálogo para cualquier otra imagen si selecciona la imagen y hace clic en el botón Editar configuración de imagen en el inspector de propiedades.) Este cuadro de diálogo le permite definir y obtener una presentación preliminar de la configuración de imágenes Web empleando la combinación adecuada de color, compresión y calidad.

Una imagen para Web se puede mostrar con el mismo aspecto en todos los navegadores Web modernos con independencia del sistema o navegador que use el usuario. En general, el resultado es un equilibrio entre calidad y tamaño de archivo.

Nota: *Con independencia de la configuración elegida, solo se ve afectada la versión importada del archivo de imagen. El archivo original PSD de Photoshop o PNG de Fireworks siempre permanece intacto.*

Ajuste preestablecido Elija el ajuste preestablecido que mejor se ajuste a sus necesidades. El tamaño de archivo de la imagen cambia según el ajuste preestablecido elegido. En el fondo se mostrará una vista previa instantánea de la imagen con el ajuste aplicado.

Por ejemplo, para imágenes que deban mostrarse con un alto grado de claridad, elija PNG24 para fotos (detalles nítidos). Seleccione GIF para imágenes de fondo (patrones) si está insertando un patrón que actuará como fondo de la página.

Cuando se selecciona un ajuste preestablecido, se muestran las opciones configurables para el ajuste preestablecido. Si desea continuar personalizando los ajustes de optimización, modifique los valores de estas opciones.

Plantillas

Plantillas de Dreamweaver

Volver al principio

Aspectos básicos de las plantillas de Dreamweaver

Una plantilla es un tipo especial de documento que sirve para crear un diseño de página “fijo”; puede crear documentos basados en la plantilla que heredan su diseño de página. Al diseñar una plantilla, usted especifica como “editables” aquellos contenidos de un documento basado en dicha plantilla que los usuarios pueden editar. Las plantillas permiten a los autores controlar qué elementos de la página pueden editar los usuarios de la plantilla (como los redactores, los diseñadores gráficos y otros desarrolladores Web). El autor de una plantilla puede incluir varios tipos de regiones de plantilla en un documento.

Nota: Las plantillas permiten controlar un área de diseño amplia y reutilizar diseños completos. Si desea reutilizar elementos de diseño individuales, como la información de copyright de un sitio o un logotipo, cree elementos de biblioteca.

La utilización de plantillas le permite actualizar varias páginas a la vez. Un documento que se crea a partir de una plantilla permanece conectado a ella (a menos que separe el documento posteriormente). Puede modificar una plantilla e inmediatamente actualizar el diseño en todos los documentos basados en ella.

Nota: Las plantillas de Dreamweaver se diferencian de las plantillas de otro software de Adobe Creative Suite en que la secciones de página de las plantillas de Dreamweaver son fijas (no editables) de manera predeterminada.

Volver al principio

Tipos de regiones de plantillas

Al guardar un documento como plantilla, se bloquean la mayoría de las regiones del documento. Como autor de la plantilla, debe especificar qué regiones del documento basado en plantilla serán editables insertando regiones editables o parámetros editables en la plantilla.

A medida que cree la plantilla, podrá realizar cambios tanto en las regiones editables como en las bloqueadas. Sin embargo, en un documento basado en plantilla, el usuario de la plantilla sólo podrá realizar cambios en las regiones editables, no en las regiones bloqueadas.

Una plantilla contiene cuatro tipos de regiones:

Una región editable Una región no bloqueada de un documento basado en plantilla, es decir, una sección que el usuario de la plantilla puede editar. El autor de una plantilla puede especificar cualquier área de la plantilla como editable. Para que una plantilla sea efectiva, deberá contener al menos una región editable. En caso contrario, las páginas basadas en la plantilla no se podrán editar.

Una región repetida Una sección del diseño del documento que se establece de forma que el usuario de la plantilla pueda añadir o eliminar copias de la región en un documento basado en la plantilla según resulte oportuno. Por ejemplo, puede definir que una fila de una tabla se repita. Las secciones repetidas son editables para que el usuario de la plantilla pueda editar el contenido del elemento repetido, mientras que el diseño propiamente dicho está controlado por el autor de la plantilla.

Existen dos tipos de regiones repetidas que se pueden insertar en una plantilla: región repetida y tabla repetida.

Una región opcional Una sección de la plantilla en la que hay contenido (como texto o una imagen) que puede aparecer o no en un documento. En la página basada en la plantilla, el usuario de la plantilla suele controlar si el contenido se mostrará.

Un atributo de etiqueta editable Permite desbloquear un atributo de etiqueta de una plantilla de modo que el atributo pueda editarse en una página basada en plantilla. Por ejemplo, puede “bloquear” qué imagen aparece en el documento, pero dejar que el usuario de la plantilla establezca alineación izquierda, derecha o central.

Volver al principio

Vínculos de plantillas

Cuando se crea un archivo de plantilla guardando como plantilla una página existente, la nueva plantilla en la carpeta Templates, así como los vínculos contenidos en el archivo, se actualizan de manera que los vínculos relativos al documento sean correctos. Posteriormente, cuando se crea un documento basado en esa plantilla y luego se guarda, se actualizan de nuevo todos los vínculos relativos al documento para que continúen señalando a los archivos correctos.

Si se añade un nuevo vínculo relativo al documento a un archivo de plantilla y se escribe la ruta en el cuadro de texto del vínculo en el inspector de propiedades, es fácil introducir un nombre de ruta erróneo. La ruta correcta en un archivo de plantilla es la ruta desde la carpeta Templates hasta el documento vinculado, no la ruta desde la carpeta del documento basado en plantilla hasta el documento vinculado. Asegúrese de que utiliza las rutas correctas para los vínculos empleando el icono de carpeta o el icono de señalización de archivo en el inspector de propiedades al crear vínculos en plantillas.

Preferencia de actualización de vínculos a Dreamweaver 8.01

Con anterioridad a Dreamweaver 8 (es decir, en Dreamweaver MX 2004 y versiones anteriores), Dreamweaverno actualizaba los vínculos con archivos residentes en la carpeta Templates. (Por ejemplo, si había un archivo llamado main.css en la carpeta Templates y escribía href="main.css" como vínculo en el archivo de plantilla, Dreamweaver no actualiza este vínculo al crear una página basada en la plantilla.)

Algunos usuarios aprovecharon el modo en que Dreamweaver trataba los vínculos con archivos de la carpeta Templates y utilizaban esta incoherencia para crear vínculos que no se actualizaran al crear páginas basadas en plantillas. Por ejemplo, si utiliza Dreamweaver MX 2004 y tiene un sitio con diferentes carpetas para diferentes aplicaciones: Dreamweaver, Flash y Photoshop. Cada carpeta de producto contiene una página index.html basada en plantilla y una versión exclusiva del archivo main.css al mismo nivel. Si el archivo de plantilla contiene el vínculo relativo al documento href="main.css" (un vínculo con una versión del archivo main.css de la carpeta Templates) y desea que las páginas index.html basadas en plantilla también contengan este vínculo tal y como lo ha escrito, puede crear las páginas index.html basadas en plantilla sin tener que preocuparse por que Dreamweaver vaya a actualizar estos vínculos concretos. Cuando Dreamweaver MX 2004 crea las páginas index.html basadas en plantilla, los vínculos href="main.css" (no actualizados) hacen referencia a los archivos main.css que residen en las carpetas Dreamweaver, Flash y Photoshop, no al archivo main.css que reside en la carpeta Templates.

Sin embargo, en Dreamweaver 8, este comportamiento se cambió para que todos los vínculos relativos al documento se actualizaran al crear páginas basadas en plantilla, con independencia de la ubicación aparente de los archivos vinculados. En esta situación, Dreamweaver examina el vínculo del archivo de plantilla (href="main.css") y crea un vínculo en la página basada en plantilla que es relativo a la ubicación del nuevo documento. Por ejemplo, si crea un documento basado en plantilla un nivel por encima de la carpeta Templates, Dreamweaver escribirá el vínculo en el nuevo documento como href="Templates/main.css". Esta actualización realizada en Dreamweaver 8 rompió los vínculos existentes en páginas creadas por aquellos diseñadores que habían aprovechado el funcionamiento anterior de Dreamweaver por el que no se actualizaban los vínculos con archivos de la carpeta Templates.

Dreamweaver 8.01 incorporó una preferencia que le permite activar y desactivar el comportamiento de los vínculos relativos. (Esta preferencia especial sólo es aplicable a los vínculos con archivos de la carpeta Templates, no con los vínculos en general.) El comportamiento predeterminado hace que no se actualicen estos vínculos (como en Dreamweaver MX 2004 y versiones anteriores). No obstante, si desea que Dreamweaver actualice este tipo de vínculos al crear páginas basadas en plantilla, puede desactivar esta preferencia. (Sólo hace falta hacer esto si, por ejemplo, tiene una página de Hojas de estilos en cascada (CSS), main.css, en la carpeta Templates y desea un documento basado en plantilla que contenga el vínculo href= "Templates/main.css"; no obstante, esto no es recomendable, ya que solo los archivos de plantillas de Dreamweaver (DWT) deben encontrarse en la carpeta de Templates.)

Para que Dreamweaver actualice las rutas relativas al documento con archivos que no sean plantillas de la carpeta Templates, seleccione la categoría Plantillas del cuadro de diálogo Configuración del sitio (situada bajo Configuración avanzada) y anule la selección de la opción No reescribir rutas relativas al documento.

Para más información, consulte la nota técnica de Dreamweaver en el sitio Web de Adobe www.adobe.com/go/f55d8739_es.

Volver al principio

Scripts de servidor en plantillas y documentos basados en plantillas

Algunos scripts de servidor se insertan al principio o al final del documento (antes de la etiqueta <html> o después de la etiqueta </html>). Estos scripts requieren un tratamiento especial en plantillas y documentos basados en plantilla. Normalmente, si realiza cambios en el código del script antes de la etiqueta <html> o después de la etiqueta </html> de una plantilla, los cambios no se copian en documentos basados en esa plantilla. Esto puede ocasionar errores en el servidor si otros scripts de servidor que se encuentran en el cuerpo principal de la plantilla dependen de los scripts que no se copian. Se le avisará si realiza cambios en los scripts antes de la etiqueta <html> o después de la etiqueta </html> en una plantilla.

Para evitar este problema puede insertar el código siguiente en la sección head de la plantilla.

```
<!-- TemplateInfo codeOutsideHTMLIsLocked="true" -->
```

Cuando este código se encuentra en una plantilla, los cambios realizados en los script antes de la etiqueta <html> o después de la etiqueta </html> se copiarán en documentos basados en esa plantilla. Sin embargo, no podrá volver a editar esos scripts en documentos basados en la plantilla. De este modo, debe elegir entre editar estos scripts en la plantilla o en los documentos basados en la plantilla, pero no en ambos.

Volver al principio

Parámetros de plantilla

Los parámetros de plantilla contienen valores para controlar el contenido de los documentos basados en una plantilla. Utilice los parámetros de plantilla para definir regiones opcionales y atributos de etiqueta editables o para establecer valores que desea transferir a un documento adjunto. Seleccione un nombre, un tipo de datos y un valor predeterminado para cada parámetro. Cada parámetro debe tener un nombre exclusivo en el que se distingue el uso de mayúsculas y minúsculas. Debe ser de uno de los cinco tipos de datos permitidos: texto, booleano, color, URL o

número.

Los parámetros de plantilla se pasan al documento como parámetros de instancia. En la mayoría de los casos el usuario de la plantilla puede editar el valor predeterminado del parámetro para personalizar lo que aparece en un documento basado en plantilla. En otros casos, el creador de la plantilla podría determinar lo que debe aparecer en el documento en función del valor de una expresión de plantilla.

Volver al principio

Expresiones de plantilla

Las expresiones de plantilla son declaraciones que calculan o evalúan un valor.

Puede utilizar una expresión para almacenar un valor y mostrarlo en un documento. Por ejemplo, una expresión puede ser tan simple como el valor de un parámetro, como @@(Param)@@, o lo bastante compleja como para calcular valores que alternan el color de fondo de la fila de una tabla, como @@((_index & 1) ? red : blue)@@.

También puede definir expresiones para las condiciones if y multiple-if. Cuando se utiliza una expresión en una declaración condicional, Dreamweaver la evalúa como true o false. Si la condición es verdadera, la región opcional aparece en el documento basado en plantilla; si es falsa, no aparece.

Puede definir expresiones en la vista Código o en el cuadro de diálogo Región opcional al insertar una región opcional.

En la vista Código, existen dos maneras de definir las expresiones de plantilla: utilice el comentario <!-- TemplateExpr expr="su expresión"--> o @@(su expresión)@@. Cuando se inserta la expresión en el código de plantilla, aparece un marcador de expresión en la vista Diseño. Cuando aplique la plantilla, Dreamweaver evaluará la expresión y mostrará el valor en el documento basado en plantilla.

Volver al principio

Lenguaje de expresiones de plantilla

El lenguaje de expresiones de plantilla es un pequeño subconjunto de JavaScript y utiliza la sintaxis y las reglas de prioridad de JavaScript. Utilice operadores JavaScript para escribir una expresión como esta:

```
<samp class="codeph">@@(firstName+lastName)@@</samp>
```

Se admiten los siguientes operadores y funciones:

- literales numéricos, literales de cadena (sólo sintaxis de comillas dobles), literales booleanos (true o false)
- referencia de variable (consulte la lista de variables definidas más adelante en esta sección)
- referencia de campo (el operador “dot”)
- operadores unarios: +, -, ~, !
- operadores binarios: +, -, *, /, %, &, |, ^, &&, ||, <, <=, >, >=, ==, !=, <<, >>
- operador condicional: ?:
- paréntesis: ()

  Se utilizan los siguientes tipos de datos: booleanos, coma flotante IEEE de 64 bpc, cadena y objeto. Las plantillas de Dreamweaver no admiten el uso de tipos JavaScript “nulos” o “no definidos”. Tampoco permiten convertir implícitamente tipos escalares en un objeto. Por tanto, la expresión "abc".length desencadenaría un error, en lugar de producir el valor 3.

  Los únicos objetos disponibles son los definidos por el modelo de objetos de expresión. Se definen las variables siguientes:

  _document Contiene los datos de plantilla correspondientes al nivel del documento con un capo de cada parámetro.

  _repeat Sólo se define para expresiones que aparecen dentro de una región repetida. Proporciona información incorporada sobre la región

  _index Índice numérico (desde 0) de la entrada actual

  _numRows Número total de entradas de esta región repetida

  _isFirst Verdadero (true) si la entrada actual es la primera de su región repetida

  _isLast Verdadero (true) si la entrada actual es la última de su región repetida

  _prevRecord El objeto _repeat para la entrada anterior. Es un error acceder a esta propiedad para la primera entrada de la región.

  _nextRecord El objeto _repeat para la entrada siguiente. Es un error acceder a esta propiedad para la última entrada de la región.

  _parent En una región repetida anidada, proporciona el objeto _repeat para la región repetida exterior. Es un error acceder a esta propiedad fuera de una región repetida anidada.

Durante una evaluación de expresión, todos los campos de los objetos _document y _repeat están disponibles implícitamente. Por ejemplo, puede introducir title en lugar de _document.title para acceder al parámetro de título del documento.

En los casos en que haya un conflicto entre campos, los campos del objeto _repeat tienen prioridad sobre los campos del objeto _document. Por tanto, no debería ser necesario hacer referencia explícita a _document o _repeat salvo que se necesite _document dentro de una región repetida para hacer referencia a parámetros de documento que están ocultos por parámetros de región repetida.

Cuando se utilizan regiones repetidas anidadas, sólo están disponibles implícitamente los campos de las regiones repetidas más interiores. Para hacer referencia explícita a las regiones exteriores se debe utilizar _parent.

Volver al principio

Condición multiple if en el código de plantilla

Puede definir expresiones de plantilla para las condiciones if y multiple-if. En este ejemplo se define un parámetro llamado "Dept", se establece un valor inicial y se define una condición multiple-if que determina qué logotipo se debe mostrar.

A continuación se proporciona un ejemplo del código que puede introducir en la sección head de la plantilla:

```
<!-- TemplateParam name="Dept" type="number" value="1" -->
```

La declaración condicional siguiente comprueba el valor asignado al parámetro Dept. Cuando la condición es verdadera o coincide, se mostrará la imagen apropiada.

```
<!-- TemplateBeginMultipleIf -->
<!-- checks value of Dept and shows appropriate image-->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept == 1" --> <img src=".../sales.gif"> <!-- TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept == 2" --> <img src=".../support.gif"> <!-- TemplateEndIfClause-->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept == 3" --> <img src=".../hr.gif"> <!-- TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="Dept != 3" --> <img src=".../spacer.gif"> <!-- TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateEndMultipleIf -->
```

Cuando se crea un documento basado en una plantilla, se le transfieren automáticamente los parámetros de plantilla. El usuario de la plantilla determina qué imagen se mostrará.

Más temas de ayuda

Reconocimiento de plantillas y documentos basados en plantillas

Volver al principio

Reconocimiento de plantillas en la vista Diseño

En la vista Diseño, las regiones editables aparecen en la ventana de documento rodeadas por contornos rectangulares del color de resaltado predefinido. En la esquina superior izquierda de cada región aparece una pequeña ficha, en la que se muestra el nombre de la región.

Puede identificar un archivo de plantilla observando la barra de título de la ventana de documento. La barra de título de un archivo de plantilla contiene la palabra <<Plantilla>> y la extensión del archivo es .dwt.



Volver al principio

Reconocimiento de plantillas en la vista Código

En la vista Código, las regiones de contenido editable se marcan en el código HTML mediante los comentarios siguientes:

<!-- TemplateBeginEditable> y <!-- TemplateEndEditable -->

> *Puede utilizar las preferencias de colores para definir su propia combinación de colores con el fin de distinguir fácilmente las regiones de plantilla al ver un documento en la vista Código.*

Todo lo que se encuentra entre estos comentarios será editable en documentos basados en la plantilla. El código HTML para una región editable tendría el siguiente aspecto:

```
<table width="75%"  border="1"  cellspacing="0" cellpadding="0">
  <tr bgcolor="#333366">
    <td>Name</td>
    <td><font color="#FFFFFF">Address</font></td>
    <td><font color="#FFFFFF">Telephone Number</font></td>
  </tr>
  <!-- TemplateBeginEditable name="LocationList" -->
  <tr>
    <td>Enter name</td>
    <td>Enter Address</td>
    <td>Enter Telephone</td>
  </tr>
  <!-- TemplateEndEditable -->
</table>
```

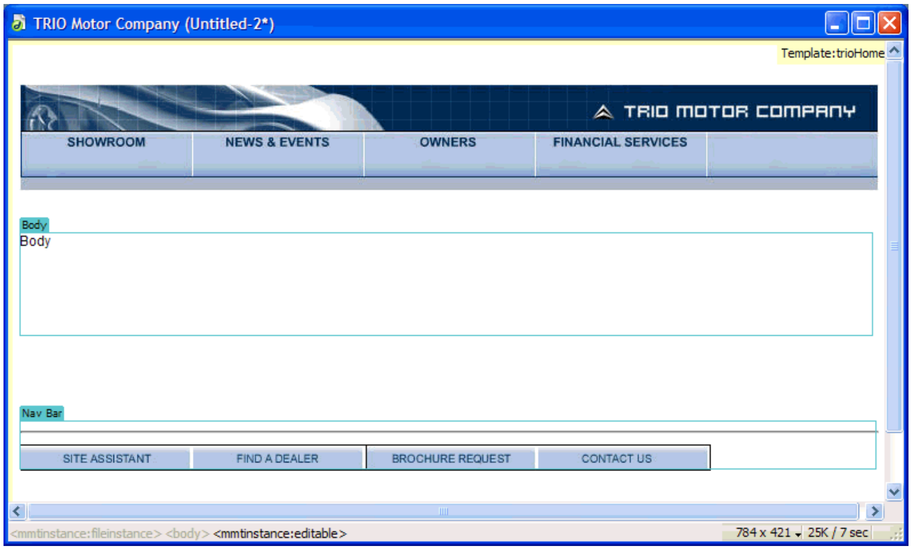
Nota: Al editar el código de plantilla en la vista Código, tenga cuidado de no cambiar ninguna de las etiquetas de comentario relacionadas con la plantilla en las que se basa Dreamweaver.

Volver al principio

Reconocimiento de documentos basados en plantilla en la vista Diseño

En la vista Diseño, las regiones editables de un documento basado en una plantilla aparecen en la ventana de documento rodeadas por contornos rectangulares de un color de resaltado predefinido. En la esquina superior izquierda de cada región aparece una pequeña ficha, en la que se muestra el nombre de la región.

Además de los contornos de las regiones editables, toda la página aparece rodeada por un contorno de otro color, con una ficha en la esquina superior derecha en la que figura el nombre de la plantilla en la que se basa el documento. Este rectángulo resaltado le recuerda que el documento está basado en una plantilla y que no se puede cambiar nada que esté fuera de las regiones editables.



Volver al principio

Reconocimiento de documentos basados en plantilla en la vista Código

En la vista Código, las regiones editables de un documento derivado de una plantilla aparecen en un color distinto del código existente en las regiones no editables. Puede realizar cambios en el código que está en las regiones editables o en los parámetros editables, pero no puede introducir nada en las regiones bloqueadas.

El contenido editable se marca en HTML mediante los siguientes comentarios de Dreamweaver:

<!-- InstanceBeginEditable> y <!-- InstanceEndEditable -->

Todo lo que hay entre estos comentarios es editable en un documento basado en una plantilla. El código HTML para una región editable tendría el siguiente aspecto:

```
<body bgcolor="#FFFFFF" leftmargin="0">
<table width="75%"  border="1"  cellspacing="0" cellpadding="0">
  <tr bgcolor="#333366">
    <td>Name</td>
    <td><font color="#FFFFFF">Address</font></td>
    <td><font color="#FFFFFF">Telephone Number</font></td>
  </tr>
  <!-- InstanceBeginEditable name="LocationList" -->
  <tr>
    <td>Enter name</td>
    <td>Enter Address</td>
    <td>Enter Telephone</td>
  </tr>
  <!-- InstanceEndEditable -->
</table>
</body>
```

El color predeterminado para texto no editable es gris. Puede definir un color distinto para las regiones editables y no editables en el cuadro de diálogo Preferencias.

Más temas de ayuda

Creación de una plantilla de Dreamweaver

Volver al principio

Acerca de la creación de plantillas de Dreamweaver

Puede crear una plantilla a partir de un documento existente (por ejemplo, un documento HTML, Adobe ColdFusion o Microsoft Active Server Pages) o a partir de un documento nuevo.

Nota: La compatibilidad con ColdFusion y ASP se ha eliminado en Dreamweaver CC y versiones posteriores.

Una vez creada la plantilla, puede insertar regiones de plantillas y establecer las preferencias de plantilla para el color de código y el de resaltado de la región de plantilla.

Puede almacenar información adicional sobre una plantilla (como el nombre de su autor, la fecha en que se modificó por última vez o la explicación de algunas decisiones sobre su diseño) en un archivo de Design Notes para la plantilla. Los documentos basados en plantilla no heredan los archivos Design Notes de la plantilla.

Nota: Las plantillas de Adobe Dreamweaver se diferencian de las plantillas de otros producto de Adobe Creative Suite en que la secciones de página de las plantillas de Dreamweaver son fijas (no editables) de manera predeterminada.

Para ver un tutorial sobre la creación de plantillas, consulte www.adobe.com/go/vid0157_es.

Para ver un tutorial sobre la utilización de plantillas, consulte www.adobe.com/go/vid0158_es.

Volver al principio

Creación de una plantilla a partir de un documento existente

Puede crear una plantilla a partir de un documento existente.

1. Abra el documento que desea guardar como plantilla.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccionar archivo > Guardar como plantilla.
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Plantillas y, a continuación, seleccione Crear plantilla.

     Nota: A menos que anteriormente haya seleccionado No volver a mostrar este mensaje, recibirá una advertencia que indica que el documento que está guardando no contiene regiones editables. Haga clic en Aceptar para guardar el documento como plantilla o en Cancelar para cerrar el cuadro de diálogo sin crear una plantilla.
3. Seleccione un sitio para guardar la plantilla en el menú emergente Sitio y, a continuación, introduzca un nombre exclusivo para la plantilla en el cuadro de texto Guardar como.
4. Haga clic en Guardar. Dreamweaver guarda el archivo de plantilla en la carpeta Templates del sitio en la carpeta raíz local del sitio, con la extensión de archivo .dwt. Si no existe la carpeta Templates en el sitio, Dreamweaver la creará automáticamente cuando guarde una plantilla nueva.
   Nota: No saque las plantillas de la carpeta Templates ni guarde en ella archivos que no sean plantillas. Tampoco debe sacar la carpeta Templates de su carpeta raíz local. Si lo hace se producirán errores en las rutas de las plantillas.

Volver al principio

Utilización del panel Activos para crear una plantilla nueva

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Plantillas situada en la parte izquierda del panel.
2. Haga clic en el botón Nueva plantilla que se encuentra en la parte inferior del panel Activos.

   Se añadirá una plantilla nueva sin título a la lista de plantillas del panel Activos.
3. Con la plantilla aún seleccionada, escriba un nombre y presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

   Dreamweaver crea una plantilla en blanco en el panel Activos y la carpeta Templates.

Volver al principio

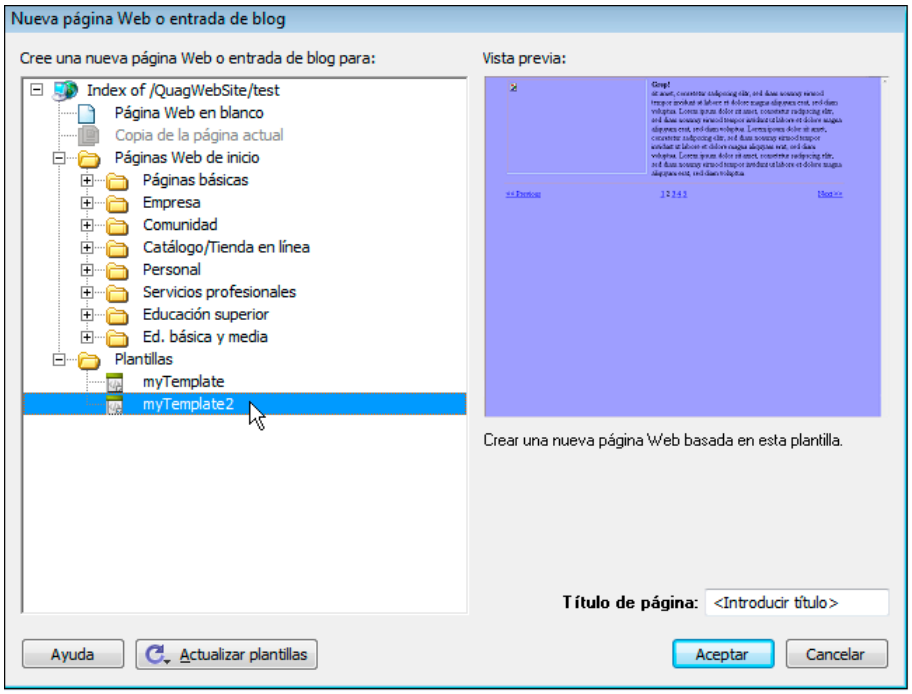
Acerca de la creación de plantillas para sitios de Contribute

Puede crear plantillas mediante Dreamweaver para ayudar a los usuarios de Adobe® Contribute® a crear nuevas páginas, lograr un aspecto coherente para el sitio y permitir una actualización del diseño de muchas páginas a la vez.

Al crear una plantilla y cargarla en el servidor, ésta se encontrará a disposición de todos los usuarios de Contribute que conecten con el sitio, a no ser que haya establecido restricciones de utilización de la plantilla para determinadas funciones de Contribute. Si ha establecido restricciones de utilización de plantillas, es posible que tenga que añadir cada nueva plantilla a la lista de plantillas que puede utilizar un usuario de Contribute (consulte Administración de Contribute).

Nota: Asegúrese de que la carpeta raíz del sitio establecida en la definición de sitio de cada usuario de Contribute es la misma que la carpeta raíz del sitio establecida en su definición del sitio en Dreamweaver. Si la carpeta raíz del sitio de un usuario no coincide con la suya, el usuario no podrá utilizar las plantillas.
Además de plantillas de Dreamweaver, puede crear plantillas externas a Dreamweaver mediante las herramientas de administración de Contribute. Una plantilla externa a es una página existente que los usuarios de Dreamweaver utilizan para crear páginas; es similar a una plantilla de Dreamweaver, con la diferencia de que las páginas basadas en ella no se actualizan cuando se modifica la plantilla. Asimismo, las plantillas externas a Dreamweaver no pueden incluir elementos de plantilla de Dreamweaver, como las regiones editables, bloqueadas, repetidas y opcionales.

Cuando un usuario de crea un nuevo documento dentro de un sitio que contiene plantillas de Dreamweaver, enumera las plantillas disponibles (tanto las plantillas de Dreamweaver como las externas a Dreamweaver) en el cuadro de diálogo Nueva página.



Para incluir páginas que utilizan codificaciones distintas a Latin-1 en su sitio, puede que tenga que crear plantillas (de Dreamweaver o externas a Dreamweaver). Los usuarios de Contribute pueden editar páginas que utilizan cualquier codificación, pero cuando un usuario de Contribute crea una nueva página en blanco, utiliza la codificación Latin-1. Para crear una página que utilice una codificación diferente, un usuario de Contribute puede crear una copia de una página existente que emplee una codificación diferente o utilizar una plantilla que utilice una codificación diferente. No obstante, si no hay ninguna página o plantilla en el sitio que utilice otras codificaciones, deberá crear primero en Dreamweaver una página o plantilla que utilice otra codificación.

Volver al principio

Creación de plantillas para un sitio de Contribute

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. Seleccione un sitio y haga clic en Editar.
3. En el cuadro de diálogo Configuración del sitio, seleccione la categoría Contribute.
4. Si no lo ha hecho todavía, deberá activar la compatibilidad de Contribute.

   Seleccione Activar compatibilidad con Contribute y, a continuación, introduzca un URL de raíz del sitio.

5. Haga clic en el botón Administrar sitio en Contribute.
6. Si el sistema lo solicita, introduzca la contraseña de administrador y haga clic en Aceptar.
7. En la categoría Usuarios y funciones, seleccione una función y haga clic en el botón Editar configuración de funciones.
8. Seleccione la categoría Nuevas páginas y añada páginas existentes a la lista situada bajo la opción Crear una nueva página copiando una página de esta lista.

Para más información, consulte Administración de Contribute.

9. Haga clic en Aceptar dos veces para cerrar el cuadro de diálogo.

Más temas de ayuda

Tutorial sobre la creación de plantillas

Tutorial sobre la utilización de plantillas

Creación de una plantilla en blanco

Creación de regiones editables en plantillas

Volver al principio

Inserción de una región editable

Las regiones de plantilla editables controlan qué áreas de una página basada en plantilla puede editar el usuario. Antes de insertar una región editable, guarde como plantilla el documento en el que está trabajando.

Nota: Si inserta una región editable en un documento en lugar de hacerlo en un archivo de plantilla, se le avisará de que el documento se guardará automáticamente como plantilla.

Puede colocar una región editable en cualquier lugar de la página, pero tenga en cuenta los siguientes aspectos si va a hacer que una tabla o un elemento con posición absoluta (elemento PA) sea editable:

- Puede marcar una tabla entera o una celda individual de una tabla como editable, pero no podrá marcar varias celdas de una tabla como una sola región editable. Si hay una etiqueta <td> seleccionada, la región editable incluirá la región alrededor de la celda. Si no, la región editable afectará sólo al contenido de la celda.
- Los elementos PA y el contenido de los elementos PA son elementos independientes. Al convertir un elemento PA en editable, es posible cambiar la posición del elemento PA y de su contenido, mientras que al convertir el contenido de un elemento PA en editable sólo puede cambiarse el contenido del elemento PA, no su posición.

1. En la ventana de documento, siga uno de estos procedimientos para seleccionar la región:
   - Seleccione el texto o el contenido que desea definir como región editable.
   - Sitúe el punto de inserción en la posición en la que desea insertar una región editable.
2. Siga uno de estos procedimientos para insertar una región editable:
   - Seleccione Insertar > Objetos de plantilla > Región editable.
   - Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Plantillas > Nueva región editable.
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Plantillas y, a continuación, seleccione Región editable.
3. En el cuadro de texto Nombre, introduzca un nombre exclusivo para la región. (No se puede usar el mismo nombre para más de una región editable en una plantilla determinada.)
   Nota: No utilice caracteres especiales en el cuadro Nombre.
4. Haga clic en Aceptar. La región editable aparece limitada por un contorno rectangular resaltado en la plantilla con el color de resaltado definido en las preferencias. En la esquina superior izquierda de la región verá una ficha con el nombre de la región. Si ha insertado una región editable vacía en el documento, el nombre de la región también aparecerá dentro de la región.

Volver al principio

Selección de regiones editables

Puede identificar y seleccionar fácilmente regiones de plantilla en el documento de plantilla y en los documentos basados en la plantilla.

Selección de una región editable en la ventana de documento

❖ Haga clic en la ficha situada en la esquina superior izquierda de la región editable.

Localización de una región editable y selección de ésta en el documento

❖ Seleccione Modificar > Plantillas y elija el nombre de la región en la lista que aparece al final de ese submenú.

Nota: Las regiones editables que se encuentran dentro de una región repetida no aparecen en el menú. Deberá localizar estas regiones buscando los bordes con fichas de la ventana de documento.

Las regiones editables están seleccionadas en el documento.

Volver al principio

Eliminación de una región editable

Si ha marcado una región del archivo de plantilla como editable y después desea bloquearla de nuevo (convertirla en no editable en los documentos basados en la plantilla), utilice el comando Quitar formato de plantilla.

1. Haga clic en la ficha situada en la esquina superior izquierda de la región editable para seleccionarla.
2. Siga uno de estos procedimientos:
    - Elija Modificar > Plantillas > Quitar formato de plantilla.
    - Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Plantillas > Quitar formato de plantilla.

      La región dejará de ser editable.

Volver al principio

Cambio del nombre de una región editable

Después de insertar una región editable, puede cambiarle el nombre.

1. Haga clic en la ficha situada en la esquina superior izquierda de la región editable para seleccionarla.
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), escriba un nuevo nombre.
3. Presione Intro (Windows) o Retorno (Macintosh).

Más temas de ayuda

Creación de regiones repetidas en plantillas

Volver al principio

Acerca de las regiones repetidas de plantillas

Una región repetida es una sección de una plantilla que se puede duplicar muchas veces en una página basada en plantilla. Generalmente, las regiones repetidas suelen utilizarse con tablas. Sin embargo, también es posible definir una región repetida para otros elementos de la página.

Las regiones repetidas permiten controlar el diseño de la página mediante la repetición de determinados elementos, como un elemento de catálogo y un diseño de descripción, o la repetición de una fila de datos como una lista de elementos.

Puede utilizar dos objetos de plantilla de región repetida: región repetida y tabla repetida.

Volver al principio

Creación de una región repetida en una plantilla

Las regiones repetidas permiten a los usuarios de las plantillas duplicar una región especificada en una plantilla tantas veces como deseen. Una región repetida no tiene por qué ser necesariamente una región editable.

Para convertir en editable el contenido de una región repetida (por ejemplo, para que un usuario pueda introducir texto en una celda de la tabla en un documento basado en una plantilla), deberá insertar una región editable en la región repetida.

1. En la ventana de documento, siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione el texto o el contenido que desea definir como región repetida.
   - Sitúe el punto de inserción en el documento en el que desea insertar la región repetida.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Elija Insertar > Objetos de plantilla > Región repetida.
   - Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Plantillas > Nueva región repetida.
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Plantillas y, a continuación, seleccione Región repetida en el menú emergente.
3. En el cuadro de texto Nombre, introduzca un nombre exclusivo para la región. (No se puede usar el mismo nombre para más de una región repetida en una plantilla.)
   Nota: No utilice caracteres especiales al asignar un nombre a una región.
4. Haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Inserción de una tabla repetida

Puede utilizar una tabla repetida para crear una región editable (en formato de tabla) con filas repetidas. Puede definir atributos de tabla y establecer qué celdas de la tabla son editables.

1. En la ventana de documento, sitúe el punto de inserción en el documento donde desea insertar la tabla de repetición.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Insertar > Objetos de plantilla > Tabla repetida.
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Plantillas y, a continuación, seleccione Tabla de repetición en el menú emergente.
3. Especifique las opciones siguientes y haga clic en Aceptar.
   Filas Determina el número de filas de la tabla.

   Columnas Determina el número de columnas de la tabla.

   Relleno de celda Determina el número de píxeles entre el contenido de una celda y los límites de la misma.

Espacio entre celdas Determina el número de píxeles entre celdas de tabla contiguas.

Si no se especifican los valores de espaciado y relleno de celda, la mayoría de los navegadores mostrará la tabla como si el relleno de celda estuviera configurado en 1 y el espaciado de celda estuviera configurado en 2. Para garantizar que los navegadores muestren la tabla sin relleno ni espaciado, establezca Relleno de celda y Espacio entre celdas con el valor 0.

Ancho Especifica el ancho de la tabla en píxeles o como porcentaje del ancho de la ventana del navegador.

Borde Especifica el ancho en píxeles de los bordes de la tabla.

Si no se especifica un valor para el borde, la mayoría de los navegadores mostrará la tabla como si el borde estuviera configurado en 1. Para garantizar que los navegadores muestren la tabla sin borde, establezca Borde con el valor 0. Para ver los límites de las celdas y la tabla cuando el borde es 0, seleccione Ver > Ayudas visuales > Bordes de tabla.

Repetir filas de la tabla Especifica qué filas de la tabla se incluyen en la región repetida.

Fila inicial Establece el número de fila introducido como primera fila para incluir en la región repetida.

Fila final Establece el número de fila introducido como última fila para incluir en la región repetida.

Nombre de la región Permite establecer un nombre exclusivo para la región repetida.

Volver al principio

Configuración de colores de fondo alternativos en una tabla repetida

Después de insertar una tabla repetida en una plantilla, puede personalizarla alternando el color de fondo de las filas de la tabla.

1. En la ventana de documento, seleccione una fila en la tabla repetida.
2. Haga clic en el botón Mostrar vista de código o el botón Mostrar vistas de código y diseño de la barra de herramientas Documento para acceder al código de la fila de la tabla seleccionada.
3. En la vista Código, edite la etiqueta <tr> para incluir el código siguiente:

```
<tr bgcolor="@@( _index & 1 ? '#FFFFFF' : '#CCCCCC' )@@">
```

   Puede sustituir los valores hexadecimales #FFFFFF y #CCCCCC por otras opciones de color.

4. Guarde la plantilla.

   A continuación se muestra un ejemplo de código de tabla que incluye colores de fondo alternativos para las filas de una tabla:

```
<table width="75%"  border="1"  cellspacing="0" cellpadding="0">
<tr><th>Name</th><th>Phone Number</th><th>Email Address</th></tr>
<!-- TemplateBeginRepeat name="contacts" -->
<tr bgcolor="@@(_index & 1 ? '#FFFFFF' : '#CCCCCC')@@">
<td> <!-- TemplateBeginEditable name="name" --> name <!-- TemplateEndEditable -->
</td>
<td> <!-- TemplateBeginEditable name="phone" --> phone <!-- TemplateEndEditable -->
</td>
<td> <!-- TemplateBeginEditable name="email" --> email <!-- TemplateEndEditable -->
</td>
</tr>
  <!-- TemplateEndRepeat -->
</table>
```

Más temas de ayuda

Uso de regiones opcionales en plantillas

Volver al principio

Acerca de las regiones opcionales de una plantilla

Una región opcional es una región de una plantilla que los usuarios pueden definir como visible u oculta en un documento basado en plantilla. Utilice una región opcional cuando desee establecer condiciones para mostrar contenido en un documento.

Cuando se inserta una región opcional, puede definir valores específicos para un parámetro de plantilla o definir declaraciones condicionales (declaraciones If...else) para las regiones de la plantilla. Utilice operaciones verdadero/falso simples o defina declaraciones condicionales y expresiones más complejas. Posteriormente, podrá modificar la región opcional si es necesario. Según las condiciones que defina, los usuarios de la plantilla podrán editar los parámetros en los documentos basados en la plantilla que creen o controlar si se muestra la región opcional.

Puede vincular múltiples regiones opcionales a un parámetro determinado. En el documento basado en plantilla, ambas regiones se mostrarán u ocultarán como una unidad. Por ejemplo, puede mostrar una imagen de “liquidación” y un área de texto con el precio de venta para un artículo.

Volver al principio

Inserción de una región opcional

Utilice una región opcional para controlar contenido que puede mostrarse o no en un documento basado en plantilla. Existen dos tipos de regiones opcionales:

- Las regiones opcionales no editables, que permiten a los usuarios mostrar y ocultar regiones marcadas de forma especial sin permitirles editar el contenido.

  La ficha de plantilla de una región opcional va precedida de la palabra if. Según la condición establecida en la plantilla, el usuario de la plantilla puede definir si la región se puede ver en las páginas que cree.

- Las regiones opcionales editables, que permiten a los usuarios de las plantillas definir si la región se muestra o se oculta, así como editar el contenido de la región.

  Por ejemplo, si la región opcional incluye una imagen o texto, el usuario de la plantilla podrá establecer si el contenido se muestra, así como editarlo si lo desea. Una región opcional se controla mediante una declaración condicional.

Inserción de una región opcional no editable

1. En la ventana de documento, seleccione el elemento que desea definir como región opcional.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Insertar > Objetos de plantilla > Región opcional.
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el contenido seleccionado y, a continuación, seleccione Plantillas > Nueva región opcional.
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Plantillas y, a continuación, seleccione Región opcional en el menú emergente.
3. Introduzca un nombre para la región opcional, haga clic en la ficha Avanzado si desea definir valores para la región opcional y haga clic en Aceptar.

Inserción de una región opcional editable

1. En la ventana de documento, coloque el punto de inserción en el lugar en el que desea insertar la región opcional.
   No es posible realizar una selección para crear una región opcional editable. Inserte la región y, a continuación, inserte el contenido en la región.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Insertar > Objetos de plantilla > Región opcional editable.
   - En la categoría Común del panel Insertar, haga clic en el botón Plantillas y, a continuación, seleccione Región opcional editable en el menú emergente.

3. Introduzca un nombre para la región opcional, haga clic en la ficha Avanzado si desea definir valores para la región opcional y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Definición de valores para una región opcional

Cuando inserte la región opcional en una plantilla podrá definir su configuración. Por ejemplo, podrá cambiar si el contenido se muestra u oculta de forma predeterminada, vincular un parámetro a una región opcional existente o modificar una expresión de plantilla.

Cree parámetros de plantilla y defina declaraciones condicionales (declaraciones If...else) para regiones de plantilla. Puede utilizar operaciones verdadero/falso simples o definir declaraciones condicionales y expresiones más complejas.

Con las opciones de la ficha Avanzado se pueden vincular múltiples regiones opcionales a un parámetro determinado. En el documento basado en plantilla, ambas regiones se mostrarán u ocultarán como una unidad. Por ejemplo, puede mostrar una imagen de “liquidación” y un área de texto con el precio de venta para un artículo.

Puede utilizar la ficha Avanzado para escribir una expresión de plantilla que evalúe un valor para la región opcional y la muestre u oculte según dicho valor.

1. En la ventana de documento, siga uno de estos procedimientos:
   - En la vista Diseño, haga clic en la ficha de plantilla de la región opcional que desea modificar.
   - En la vista Diseño, coloque el punto de inserción en la región de plantilla; a continuación, en el selector de etiquetas existente en la parte inferior de la ventana de documento, seleccione la etiqueta de plantilla, <mmtemplate:if>.
   - En la vista Código, haga clic en la etiqueta de comentario de la región de plantilla que desea modificar.
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en Editar.
3. En la ficha Básico, introduzca el nombre del parámetro en el cuadro Nombre.
4. Active Mostrar de forma predeterminada para definir la región seleccionada que desea mostrar en el documento. Desactívela para establecer el valor predeterminado como falso.
   Nota: Para establecer otro valor para el parámetro, localice en la vista Código el parámetro en la sección del documento y edite el valor.
5. (Opcional) Haga clic en la ficha Avanzado y defina las opciones siguientes:
   - Si quiere vincular parámetros de región opcional, haga clic en la ficha Avanzado, seleccione Utilizar parámetro y en el menú emergente seleccione el parámetro existente al que desea vincular el contenido seleccionado.
   - Si desea escribir una expresión de plantilla para controlar la visualización de una región opcional, haga clic en la ficha Avanzado, seleccione Introduzca la expresión y escriba la expresión en el cuadro.

     Nota: Dreamweaver insertará comillas dobles en el texto que introduzca.
6. Haga clic en Aceptar.
   Cuando utilice el objeto de plantilla Región opcional, Dreamweaver insertará comentarios de plantilla en el código. Los parámetros de plantilla se definen en la sección head, como en el ejemplo siguiente:

```
<!-- TemplateParam name="departmentImage" type="boolean" value="true" -->
```

   En la ubicación donde se inserta la región opcional aparece código similar al siguiente:

```
<!-- TemplateBeginIf cond="departmentImage" -->
<p><img src="/images/airfare_on.gif" width="85" height="22"> </p>
<!-- TemplateEndIf -->
```

   Puede acceder y editar los parámetros de plantilla del documento basado en plantilla.

Más temas de ayuda

Definición de atributos de etiqueta editables en las plantillas

Volver al principio

Especificación de atributos de etiqueta editables en una plantilla

Puede permitir que un usuario de plantilla modifique determinados atributos de etiqueta en un documento creado a partir de una plantilla.

Por ejemplo, puede definir un color de fondo en el documento de plantilla y, sin embargo, permitir que los usuarios de la plantilla definan colores de fondo distintos para las páginas que ellos creen. Los usuarios solamente pueden actualizar los atributos que especifique como editables.

También puede definir distintos atributos editables en una página para que los usuarios de la plantilla puedan modificar los atributos en los documentos basados en la plantilla. Se admiten los siguientes tipos de datos: texto, booleano (true/false), color y URL.

Al crear un atributo de etiqueta editable se inserta una parámetro de plantilla en el código. Se establece un valor inicial para el atributo en el documento de plantilla. Cuando se crea el documento basado en la plantilla, hereda el parámetro. Entonces un usuario de la plantilla podrá editar el parámetro en el documento basado en la plantilla.

Nota: Si convierte el vínculo con una hoja de estilos en un atributo editable, los atributos de la hoja de estilos dejarán de estar disponibles para visualización o edición en el archivo de plantilla.

1. En la ventana de documento, seleccione un elemento para el que desee definir un atributo de etiqueta editable.
2. Elija Modificar > Plantillas > Hacer editable el atributo.
3. En el cuadro Atributo, introduzca un nombre o seleccione un atributo en el cuadro de diálogo Atributos de etiqueta editables siguiendo uno de estos procedimientos:
    - Si el atributo que desea convertir en editable figura en el menú emergente Atributo, selecciónelo.
    - Si el atributo que desea convertir en editable no figura en el menú emergente Atributo, haga clic en Añadir. En el cuadro de diálogo que aparece, introduzca el nombre del atributo que desea añadir y haga clic en Aceptar.
4. Asegúrese de que está activada la opción Hacer editable el atributo.
5. En el cuadro Etiqueta, introduzca un nombre exclusivo para el atributo.
    Para facilitar la identificación posterior de un atributo de etiqueta editable, utilice una etiqueta que identifique el elemento y el atributo. Por ejemplo, puede etiquetar una imagen cuyo origen sea logoSrc editable o etiquetar el color de fondo editable de una etiqueta body bodyBgcolor.
6. En el menú Tipo, seleccione el tipo de valor permitido para este atributo estableciendo una de las opciones siguientes:
    - Para permitir que un usuario introduzca un valor de texto para el atributo, seleccione Texto. Por ejemplo, puede utilizar texto con el atributo align. El usuario podrá posteriormente establecer el valor del atributo como left, right o center.
    - Para insertar un vínculo con un elemento, como por ejemplo la ruta de archivo de una imagen, seleccione URL. El uso de esta opción permite actualizar automáticamente la ruta empleada en un vínculo. Si el usuario mueve la imagen a una carpeta nueva, aparecerá el cuadro de diálogo Actualizar vínculos.
    - Para hacer que el selector de color esté disponible para elegir un valor, seleccione Color.
    - Para permitir que un usuario seleccione un valor verdadero o falso en la página, seleccione Verdadero/Falso.
    - Para permitir que el usuario de la plantilla escriba un valor numérico para actualizar un atributo (por ejemplo, para cambiar los valores de alto o ancho de una imagen), seleccione Número.
7. El cuadro Valor predeterminado muestra el valor del atributo de etiqueta seleccionado en la plantilla. Introduzca un valor nuevo en este campo para establecer un valor inicial distinto para el parámetro en el documento basado en plantilla.
8. (Opcional) Si desea realizar cambios en otro atributo de la etiqueta seleccionada, seleccione el atributo y establezca las opciones de dicho atributo.
9. Haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Conversión de un atributo de etiqueta editable en no editable

Una etiqueta marcada anteriormente como editable se puede marcar como no editable.

1. En el documento de plantilla, haga clic en elemento asociado con el atributo editable o utilice el selector de etiqueta para

seleccionar la etiqueta.

2. Elija Modificar > Plantillas > Hacer editable el atributo.
3. En el menú emergente Atributos, seleccione el atributo que desea modificar.
4. Anule la selección de Hacer editable el atributo y haga clic en Aceptar.
5. Actualice los documentos basados en la plantilla.

Más temas de ayuda

Creación de una plantilla anidada

Volver al principio

Acerca de las plantillas anidadas

Una plantilla anidada es una plantilla cuyo diseño y cuyas regiones editables se basan en otra plantilla. Las plantillas anidadas resultan útiles para controlar el contenido de las páginas de un sitio que comparten muchos elementos de diseño, pero que tienen algunas variaciones entre las páginas. Por ejemplo, una plantilla base puede contener áreas de diseño más amplias y ser utilizada por muchos proveedores de contenido para un sitio, mientras que una plantilla anidada puede definir las regiones editables en páginas de una sección específica del sitio.

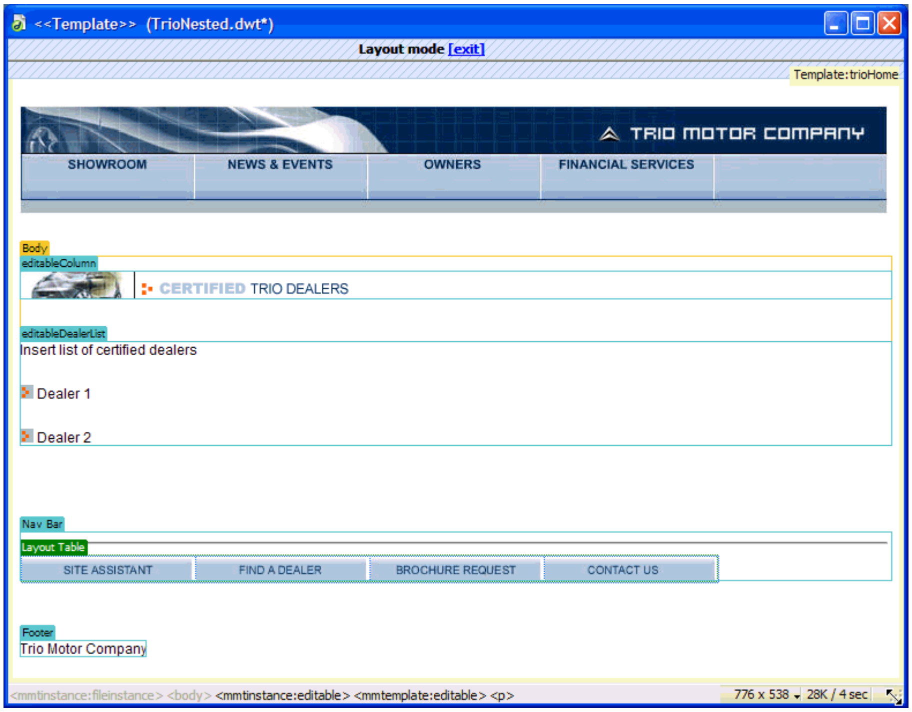
Las regiones editables de una plantilla base se transfieren a la plantilla anidada y siguen siendo editables en las páginas creadas a partir de la plantilla anidada a menos que se inserten nuevas regiones de plantilla en estas regiones.

Los cambios realizados en la plantilla base se actualizan automáticamente en las plantillas basadas en ella y en todos los documentos basados en las plantillas principal y anidada.

En el ejemplo siguiente, la plantilla *trioHome* contiene tres regiones editables, llamadas Body, NavBar y Footer:



Para crear una plantilla anidada, hemos creado un documento nuevo basado en la plantilla y, a continuación, lo hemos guardado como plantilla y lo hemos llamado TrioNested. En la plantilla anidada, hemos añadido dos regiones editables, con contenido, en la región editable llamada Body.



Cuando se añade una nueva región editable a una región editable transferida a la plantilla anidada, el color de resaltado de la región editable cambia a naranja. El contenido añadido fuera de la región editable, como el gráfico de editableColumn, deja de ser editable en los documentos basados en la plantilla anidada. Las áreas editables resaltadas en azul, tanto si se han añadido a la plantilla anidada como si se han transferido desde la plantilla base, siguen siendo editables en los documentos basados en la plantilla anidada. Las regiones de plantilla que no contengan una región editable se transferirán a los documentos basados en plantilla como regiones editables.

Volver al principio

Creación de una plantilla anidada

Las plantillas anidadas permiten crear variaciones de una plantilla base. Puede anidar múltiples plantillas para definir un diseño cada vez más específico.

De forma predeterminada, todas las regiones de plantilla editables de la plantilla base se transfieren desde la plantilla anidada hasta el documento basado en ésta. Esto supone que si usted crea una región editable en una plantilla base y, a continuación, crea una plantilla anidada, la región editable aparecerá en los documentos basados en la plantilla anidada (si no insertó regiones de plantilla nuevas en esa región de la plantilla anidada).

Nota: Puede insertar el formato de plantilla en una región editable para que no se transfiera como región editable en los documentos basados en la plantilla anidada. Estas regiones tienen un borde de color naranja en lugar de azul.

1. Cree un documento a partir de la plantilla en la que desea que se base la plantilla anidada mediante el siguiente procedimiento:
    - En la categoría Plantillas del panel Activos, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la plantilla a partir de la cual desea crear un documento nuevo y seleccione Nuevo desde plantilla en el menú contextual.
    - Seleccione Archivo > Nuevo. En el cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione la categoría Página de plantilla y, a continuación, seleccione el sitio que contiene la plantilla que desea utilizar en la lista Plantilla; en la lista de documentos, haga doble clic en la plantilla para crear un documento.
2. Seleccione Archivo > Guardar como plantilla para guardar el nuevo documento como una plantilla anidada:
3. Escriba un nombre en el cuadro de texto Guardar como y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Cómo evitar que una región editable se transfiera a una región anidada

En las plantillas anidadas, el borde de las regiones editables de paso es azul. Puede insertar el formato de plantilla en una región editable para que no se transfiera como región editable en los documentos basados en la plantilla anidada. Estas regiones tienen un borde de color naranja en lugar de azul.

1. En la vista Código, localice la región editable que desea evitar que se transfiera.

    Las regiones editables están definidas mediante etiquetas de comentario de plantilla.
2. Añada lo siguiente al código de la región editable:

```
@@(<samp class="codeph">"</samp><samp class="codeph">")</samp>@@
```

Este código de plantilla puede situarse en cualquier lugar dentro de las etiquetas <!-- InstanceBeginEditable --><!-- InstanceEndEditable --> que rodean la región editable. Por ejemplo:

```
<!-- InstanceBeginEditable name="EditRegion1" -->
<p><strong>@@("")@@</strong> Editable 1 </p>
<!-- InstanceEndEditable -->
```

Más temas de ayuda

Plantillas anidadas

Edición, actualización y eliminación de plantillas

Volver al principio

Acerca de la edición y actualización de plantillas

Al realizar cambios en una plantilla y guardarlos, se actualizan todos los documentos basados en la plantilla. También puede actualizar manualmente un documento basado en plantilla o todo el sitio si es necesario.

Nota: Para editar una plantilla de un sitio de Contribute, debe utilizar Dreamweaver; no se pueden editar plantillas en Contribute.

Utilice la categoría Plantillas del panel Activos para administrar las plantillas existentes, incluido el cambio de nombre y la eliminación de los archivos de plantilla.

Puede llevar a cabo las siguientes tareas de administración de plantillas en el panel Activos:

- Creación de una plantilla
- Edición y actualización de plantillas
- Aplicación o eliminación de una plantilla de un documento existente

Dreamweaver comprueba la sintaxis de las plantillas al guardarlas, pero es recomendable comprobar manualmente la sintaxis de una plantilla mientras la está editando.

Volver al principio

Apertura de una plantilla para editarla

Puede abrir un archivo de plantilla directamente para editarla, o bien puede abrir un documento basado en la plantilla y, a continuación, abrir la plantilla adjunta para editarla.

Al realizar un cambio en una plantilla, Dreamweaver le pedirá que actualice los documentos basados en esa plantilla.

Nota: También puede actualizar manualmente los documentos con los cambios en la plantilla si es necesario.

Apertura y edición de un archivo de plantilla

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Plantillas situada en la parte izquierda del panel .

   En el panel Activos se enumeran todas las plantillas disponibles para el sitio y se muestra una vista previa de la plantilla seleccionada.

2. En la lista de plantillas disponibles, siga uno de estos procedimientos:
   - Haga doble clic en el nombre de la plantilla que desea editar.
   - Seleccione una plantilla para editarla y haga clic en el botón Editar de la parte inferior del panel Activos.
3. Modificación del contenido de la plantilla.

   Para modificar las propiedades de página de la plantilla, seleccione Modificar > Propiedades de la página. (Los documentos basados en una plantilla heredan las propiedades de página de la plantilla.)
4. Guarde la plantilla. Dreamweaver le pedirá que actualice las páginas basadas en la plantilla.
5. Haga clic en Actualizar para actualizar todos los documentos basados en la plantilla modificada; haga clic en No actualizar si no desea actualizarlos.

   Dreamweaver muestra un registro en el que se indican los archivos que se han actualizado.

Apertura y modificación de la plantilla adjunta al documento actual

1. Abra el documento basado en la plantilla en la ventana de documento.
2. Siga uno de estos procedimientos:

- Seleccione Modificar > Plantillas > Abrir plantilla adjunta.
- Haga clic con el botón derecho (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y seleccione Plantillas > Abrir plantilla adjunta.

3. Modificación del contenido de la plantilla.
   Para modificar las propiedades de página de la plantilla, seleccione Modificar > Propiedades de la página. (Los documentos basados en una plantilla heredan las propiedades de página de la plantilla.)
4. Guarde la plantilla. Dreamweaver le pedirá que actualice las páginas basadas en la plantilla.
5. Haga clic en Actualizar para actualizar todos los documentos basados en la plantilla modificada; haga clic en No actualizar si no desea actualizarlos.

   Dreamweaver muestra un registro en el que se indican los archivos que se han actualizado.

Volver al principio

Cambio del nombre de una plantilla

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Plantillas situada en la parte izquierda del panel .
2. Haga clic en el nombre de la plantilla para seleccionarla.
3. Vuelva a hacer clic en el nombre para que el texto sea seleccionable y, a continuación, introduzca un nombre nuevo.

   Este método de nombre funciona de la misma manera que al cambiar el nombre de un archivo en el Explorador de Windows (Windows) o el Finder (Macintosh). Al igual que en el Explorador de Windows y el Finder, no olvide hacer una breve pausa entre los dos clics del ratón. No haga doble clic en el nombre, ya que se abriría la plantilla para su edición.
4. Haga clic en otra área del panel Activos o presione la tecla Intro (Windows) o Retorno (Macintosh) para que el cambio surta efecto.

   Se le preguntará si desea actualizar los documentos basados en esa plantilla.
5. Para actualizar todos los documentos del sitio basados en esa plantilla, haga clic en Actualizar. Haga clic en No actualizar si no desea que se actualice ninguno de los documentos basados en esta plantilla.

Volver al principio

Cambio de la descripción de una plantilla

La descripción de la plantilla aparece en el cuadro de diálogo Nuevo documento al crear una página a partir de una plantilla existente.

1. Seleccione Modificar > Plantillas > Descripción.
2. En el cuadro de diálogo Descripción de plantilla, modifique la descripción y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Actualización manual de los documentos basados en una plantilla

Cuando realiza un cambio en una plantilla, Dreamweaver le solicita que actualice los documentos basados en la plantilla, pero puede actualizar manualmente el documento actual o el sitio entero si es necesario. Actualizar manualmente los documentos basados en plantilla es lo mismo que volver a aplicar la plantilla.

Aplicación de los cambios realizados en la plantilla en el documento basado en la plantilla actual

1. Abra el documento en la ventana de documento.
2. Seleccione Modificar > Plantillas > Actualizar página actual.

   Dreamweaver actualiza el documento con todos los cambios de la plantilla.

Actualización del sitio completo o de todos los documentos que utilizan una plantilla determinada

Puede actualizar todas las páginas del sitio o únicamente las páginas correspondientes a una plantilla determinada.

1. Seleccione Modificar > Plantillas > Actualizar páginas.
2. En el menú Buscar en, siga uno de estos procedimientos:
   - Para actualizar todos los archivos del sitio seleccionado a sus correspondientes plantillas, seleccione Todo el sitio y, a continuación, seleccione el nombre del sitio en el menú emergente adyacente.
   - Para actualizar los archivos correspondientes a una plantilla determinada, seleccione Archivos que usan y, a continuación, seleccione el nombre de plantilla en el menú emergente adyacente.
3. Asegúrese de que Plantillas está seleccionado en la opción Actualizar.
4. Si no desea ver un registro de los archivos que Dreamweaver actualiza, desactive la opción Mostrar registro; de lo contrario, deje la opción seleccionada.

5. Haga clic en Iniciar para actualizar los archivos como se ha indicado. Si selecciona la opción Mostrar registro, Dreamweaver proporcionará información sobre los archivos que intenta actualizar, indicando si se han actualizado satisfactoriamente.
6. Haga clic en Cerrar.

Volver al principio

Actualización de plantillas en un sitio de Contribute

Los usuarios de Contribute no pueden realizar cambios en una plantilla de Dreamweaver. Sin embargo, puede utilizar Dreamweaver para cambiar una plantilla para un sitio de Contribute.

Tenga en cuenta estos factores a la hora de actualizar plantillas en un sitio de Contribute:

- Contribute recupera las plantillas nuevas y modificadas del sitio sólo cuando se inicia Contribute y cuando un usuario de Contribute cambia su información de conexión. Si realiza cambios en una plantilla mientras un usuario de Contribute está editando un archivo basado en dicha plantilla, el usuario no verá los cambios realizados en la plantilla hasta que reinicie Contribute.
- Si quita una región editable de una plantilla, un usuario de Contribute que esté editando una página basada en dicha plantilla podría dudar sobre qué hacer con el contenido que se encontraba en dicha región editable.

Para actualizar una plantilla en un sitio de Contribute, siga los pasos siguiente.

1. Abra la plantilla de Contribute Dreamweaver, edítela y guárdela. Para instrucciones, consulte Apertura de una plantilla para editarla.
2. Solicite a todos los usuarios de Contribute que estén trabajando en el sitio que reinicien Contribute.

Volver al principio

Eliminación de un archivo de plantilla

1. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Plantillas situada en la parte izquierda del panel .
2. Haga clic en el nombre de la plantilla para seleccionarla.
3. Haga clic en el botón Eliminar situado en la parte inferior del panel y confirme que desea eliminar la plantilla.
   Importante: Una vez que haya eliminado un archivo de plantilla, no podrá recuperarlo. El archivo de plantilla queda eliminado del sitio.

   Los documentos que se basan en una plantilla que se ha eliminado no se separan de la misma, sino que conservan la estructura y las regiones editables que tenía el archivo de plantilla antes de ser eliminado. Puede convertir este tipo de documentos en archivos HTML sin regiones editables ni bloqueadas.

Más temas de ayuda

Exportación e importación de contenido de plantillas

Volver al principio

Acerca del contenido XML de plantillas

Los documentos basados en plantillas pueden considerarse como documentos que contienen datos representados por pares de nombre y valor. Cada par consta del nombre de una región editable y del contenido de ésta.

Puede exportar los pares de nombre-valor a un archivo XML para que pueda trabajar con los datos fuera de Dreamweaver (por ejemplo, en un editor de XML, un editor de textos o una aplicación de bases de datos). Y a la inversa, si tenemos un documento XML que está estructurado adecuadamente, se pueden importar los datos que contiene a un documento basado en una plantilla de Dreamweaver.

Volver al principio

Exportación de las regiones editables de un documento como XML

1. Abra un documento basado en plantilla que contenga regiones editables.
2. Elija Archivo > Exportar > Datos de plantilla como XML.
3. Seleccione una de las opciones de Notación:
   - Si la plantilla contiene regiones repetidas o parámetros de plantilla, seleccione Etiquetas XML estándar Dreamweaver.
   - Si la plantilla no contiene regiones repetidas o parámetros de plantilla, seleccione Nombres reg. editables como etiq. XML.
4. Haga clic en Aceptar.
5. En el cuadro de diálogo que aparece, seleccione una ubicación de carpeta, introduzca un nombre para el archivo XML y haga clic en Guardar.

   Se genera un archivo XML que contiene el material de los parámetros y regiones editables del documento, incluidas las que están dentro de regiones repetidas u opcionales. El archivo XML incluye el nombre de la plantilla original, así como el nombre y el contenido de cada región de plantilla.

   Nota: El contenido de las regiones no editables no se exporta al archivo XML.

Volver al principio

Importación de contenido XML

1. Elija Archivo > Importar > Importar XML en plantilla.
2. Seleccione el archivo XML y haga clic en Abrir.

   Dreamweaver crea un nuevo documento basado en la plantilla especificada en el archivo XML. Después rellena el contenido de cada región editable de ese documento con los datos del archivo XML. El documento resultante aparece en una nueva ventana de documento.

   Si el archivo XML no está configurado exactamente de la forma adecuada para Dreamweaver, es posible que no se puedan importar los datos. Una posible solución a este problema consiste en exportar un archivo XML ficticio desde Dreamweaver, para tener así un archivo XML exactamente con la estructura correcta. Luego, bastará con copiar los datos desde el archivo original XML al archivo exportado XML. El resultado es un archivo XML con la estructura correcta que contiene los datos adecuados, listo para importar.

Volver al principio

Exportación de un sitio sin formato de plantilla

Puede exportar documentos basados en plantillas de un sitio a otro sitio sin incluir el formato de la plantilla.

1. Elija Modificar > Plantillas > Exportar sin formato.
2. En el cuadro Carpeta, escriba la ruta de la carpeta a la que desea exportar el archivo o haga clic en Examinar y selecciónela. Nota: Debe seleccionar una carpeta que no se encuentre en el sitio actual.
3. Para guardar una versión XML de los documentos exportados basados en plantilla, seleccione Mantener archivos de datos

de plantilla.

4. Para actualizar los cambios realizados en archivos exportados anteriormente, seleccione Extraer sólo archivos modificados y haga clic en Aceptar.

Aplicación o eliminación de una plantilla de un documento existente

[Aplicación de una plantilla a un documento existente](#)
[Separación de un documento de una plantilla](#)

Volver al principio

Aplicación de una plantilla a un documento existente

Cuando se aplica una plantilla a un documento con contenido, Dreamweaver intenta ajustar el contenido existente a una región de la plantilla. Si se aplica una versión revisada de una de las plantillas existentes, es posible que los nombres coincidan.

Si aplica una plantilla a un documento al que todavía no se ha aplicado ninguna plantilla, no habrá regiones editables para comparar y se producirá una discrepancia. Dreamweaver hace un seguimiento de estas discrepancias de forma que pueda seleccionar a qué regiones desea desplazar el contenido de la página actual o bien puede eliminar el contenido que no coincide.

Puede aplicar una plantilla a un documento existente mediante el panel Activos o desde la ventana de documento. Puede deshacer la aplicación de una plantilla si es necesario.

Importante: Al aplicar una plantilla a un documento existente, la plantilla sustituye el contenido del documento por el contenido prestablecido de la plantilla. Realice siempre una copia de seguridad del contenido de la página antes de aplicarle una plantilla.

Aplicación de una plantilla a un documento existente mediante el panel Activos

1. Abra el documento en el que desea aplicar la plantilla.
2. En el panel Activos (Ventana > Activos), seleccione la categoría Plantillas situada en la parte izquierda del panel .
3. Siga uno de estos procedimientos:
   - Arrastre la plantilla que desea aplicar desde el panel Activos a la ventana de documento.
   - Seleccione la plantilla que desea aplicar y haga clic en el botón Aplicar del panel Activos.

     Si hay contenido en el documento que no se puede asignar automáticamente a una región de plantilla, aparecerá el cuadro de diálogo Nombres de regiones no coincidentes.
4. Seleccione un destino para el contenido empleando el menú Mover contenido a la nueva región; siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione una región de la nueva plantilla donde mover el contenido existente.
   - Seleccione Ningún lugar para eliminar el contenido del documento.
5. Para mover todo el contenido no resuelto a la región seleccionada, haga clic en Utilizar para todo.
6. Haga clic en Aceptar para aplicar la plantilla o haga clic en Cancelar para cancelar la aplicación de la plantilla al documento. Importante: Al aplicar una plantilla a un documento existente, la plantilla sustituye el contenido del documento por el contenido prestablecido de la plantilla. Realice siempre una copia de seguridad del contenido de la página antes de aplicarle una plantilla.

Aplicación de una plantilla a un documento existente desde la ventana de documento

1. Abra el documento en el que desea aplicar la plantilla.
2. Seleccione Modificar > Plantillas > Aplicar plantilla a página.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar plantilla.
3. Elija una plantilla de la lista y haga clic en Seleccionar.

   Si hay contenido en el documento que no se puede asignar automáticamente a una región de plantilla, aparecerá el cuadro de diálogo Nombres de regiones no coincidentes.
4. Seleccione un destino para el contenido empleando el menú Mover contenido a la nueva región; siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione una región de la nueva plantilla donde mover el contenido existente.
   - Seleccione Ningún lugar para eliminar el contenido del documento.
5. Para mover todo el contenido no resuelto a la región seleccionada, haga clic en Utilizar para todo.
6. Haga clic en Aceptar para aplicar la plantilla o haga clic en Cancelar para cancelar la aplicación de la plantilla al documento.

Importante: Al aplicar una plantilla a un documento existente, la plantilla sustituye el contenido del documento por el contenido prestablecido de la plantilla. Realice siempre una copia de seguridad del contenido de la página antes de aplicarle una plantilla.

Cómo deshacer los cambios realizados en la plantilla

❖ Seleccione Edición > Deshacer aplicar plantilla.

El documento vuelve al estado previo a que se aplicara la plantilla.

Volver al principio

Separación de un documento de una plantilla

Para realizar cambios en las regiones bloqueadas de un documento basado en plantilla, deberá separar el documento de la plantilla. Al separarlo, todo el documento será editable.

Nota: No puede convertir un archivo de plantilla (.dwt) en un archivo normal simplemente guardando de nuevo el archivo de plantilla como archivo HTML (.html). Esto no elimina el código de plantilla que aparece en todo el documento. Si desea convertir un archivo de plantilla en un archivo normal, puede guardar el documento como archivo HTML normal, pero luego deberá eliminar manualmente todo el código de plantilla en la Vista de código.

1. Abra el documento basado en plantilla que desea separar.
2. Seleccione Modificar > Plantillas > Separar de plantilla.

   El documento se separará de la plantilla y se eliminará todo el código de plantilla.

Edición de contenido de un documento basado en plantilla

Volver al principio

Acerca de la edición del contenido de documentos basados en plantilla

Las plantillas de Dreamweaver especifican regiones que están bloqueadas (no son editables) y regiones que sí son editables para los documentos basados en plantillas.

En las páginas basadas en plantillas, los usuarios de las plantillas pueden editar el contenido de las regiones editables únicamente. Puede identificar y seleccionar fácilmente las regiones editables para editar su contenido. Los usuarios de las plantillas no pueden editar el contenido de las regiones bloqueadas.

Nota: Si se intenta editar una región bloqueada en un documento basado en una plantilla cuando se desactiva el resaltado, el puntero del ratón cambiará para indicar que no se puede hacer clic en una región bloqueada.

Los usuarios de las plantillas también pueden modificar las propiedades y editar las entradas de una región repetida en los documentos basados en plantillas.

Volver al principio

Modificación de propiedades de plantilla

Cuando los autores de plantillas crean parámetros en una plantilla, los documentos basados en la plantilla heredan automáticamente los parámetros y sus valores iniciales. El usuario de una plantilla puede actualizar atributos de etiqueta editables y otros parámetros de plantilla (como la configuración de una región opcional).

Modificación de un atributo de etiqueta editable

1. Abra el documento basado en la plantilla.
2. Seleccione Modificar > Propiedades de plantilla.

   Se abre el cuadro de diálogo Propiedades de plantilla, que muestra una lista de las propiedades disponibles. El cuadro de diálogo muestra las regiones opcionales y los atributos de etiqueta editables.

3. En la lista Nombre, seleccione la propiedad.

   El área inferior del cuadro de diálogo se actualizará para mostrar la etiqueta de la propiedad seleccionada y su valor asignado.

4. En el campo situado a la derecha de la etiqueta de propiedad, edite el valor para modificar la propiedad en el documento.
   Nota: En la plantilla se definen el nombre del campo y los valores actualizables. Los atributos que no aparecen en la lista Nombre no pueden editarse en el documento basado en la plantilla.
5. Active Permitir que las plantillas anidadas controlen esto si desea transferir la propiedad editable a documentos basados en la plantilla anidada.

Modificación de los parámetros de plantilla de una región opcional

1. Abra el documento basado en la plantilla.
2. Seleccione Modificar > Propiedades de plantilla.

   Se abre el cuadro de diálogo Propiedades de plantilla, que muestra una lista de las propiedades disponibles. El cuadro de diálogo muestra las regiones opcionales y los atributos de etiqueta editables.

3. En la lista Nombre, seleccione una propiedad.

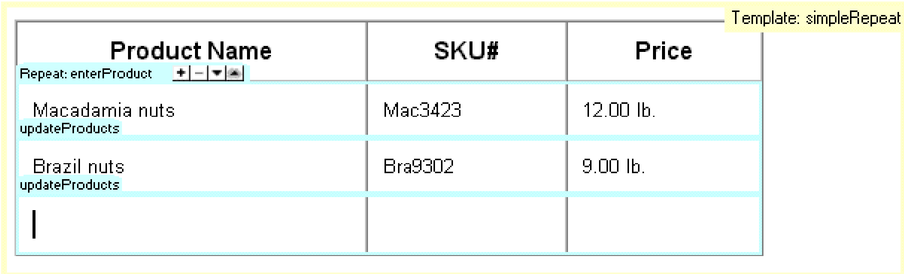
   El cuadro de diálogo se actualizará para mostrar la etiqueta de la propiedad seleccionada y su valor asignado.

4. Seleccione Mostrar para hacer visible la región opcional del documento o anule su selección para ocultarla.
   Nota: En la plantilla se definen el nombre del campo y los valores predeterminados.
5. Active Permitir que las plantillas anidadas controlen esto si desea transferir la propiedad editable a documentos basados en la plantilla anidada.

Volver al principio

Adición, eliminación y cambio del orden de una entrada de región repetida

Utilice los controles de región repetida para añadir, eliminar o cambiar el orden de las entradas en los documentos basados en una plantilla. Cuando añade una entrada de región repetida, se añade una copia de toda la región repetida. Para actualizar el contenido de las regiones repetidas, la plantilla original deberá incluir una región editable en la región repetida.



Adición, eliminación o cambio del orden de una región repetida

1. Abra el documento basado en la plantilla.
2. Sitúe el punto de inserción en la región repetida para seleccionarla.
3. Siga uno de estos procedimientos:
    - Haga clic en el botón Más (+) para añadir una entrada de región repetida debajo de la entrada seleccionada actualmente.
    - Haga clic en el botón Menos (-) para eliminar la entrada de región repetida seleccionada.
    - Haga clic en el botón Flecha abajo para bajar una posición la entrada seleccionada.
    - Haga clic en el botón Flecha arriba para subir una posición la entrada seleccionada.

    Nota: También puede seleccionar Modificar > Plantilla y, a continuación, seleccionar una de las opciones de entrada repetida cerca de la parte inferior del menú contextual. Puede utilizar este menú para insertar una nueva entrada de repetición o mover la posición de la entrada de repetición.

Corte, copia y eliminación de entradas

1. Abra el documento basado en la plantilla.
2. Sitúe el punto de inserción en la región repetida para seleccionarla.
3. Siga uno de estos procedimientos:
    - Para cortar una entrada repetida, seleccione Edición > Entradas repetidas > Cortar entradas de repetición.
    - Para copiar una entrada repetida, seleccione Edición > Entradas repetidas > Copiar entradas de repetición.
    - Para eliminar una entrada repetida, seleccione Edición > Entradas repetidas > Eliminar entradas de repetición.
    - Para pegar una entrada repetida, seleccione Edición > Pegar.

    Nota: Al pegar se insertará una nueva entrada; no se sustituirá una existente.

Más temas de ayuda

Creación de una página basada en una plantilla existente

Sintaxis de plantilla

Volver al principio

Reglas generales de sintaxis

Dreamweaver utiliza etiquetas de comentario HTML para especificar regiones de plantillas y documentos basados en plantillas de manera que los documentos basados en plantillas continúen siendo archivos HTML válidos. Al insertar un objeto de plantilla, las etiquetas de plantilla se insertan en el código.

Las reglas generales de sintaxis son las siguientes:

- Cada vez que aparece un espacio puede sustituir los espacios en blanco que desee (espacios, tabulaciones, saltos de línea). El espacio en blanco es obligatorio, salvo al principio o al final de un documento.
- Los atributos se pueden proporcionar en cualquier orden. Por ejemplo, en un TemplateParam, puede especificar el tipo delante del nombre.
- Los nombres de comentarios y atributos tienen en cuenta el uso de mayúsculas y minúsculas.
- Todos los atributos deben estar entre comillas. Se pueden utilizar comillas dobles o simples.

Volver al principio

Etiquetas de plantilla

Dreamweaver utiliza las etiquetas de plantilla siguientes:

```
<!-- TemplateBeginEditable name="..." -->
<!-- TemplateEndEditable -->
<!-- TemplateParam name="..." type="..." value="..." -->
<!-- TemplateBeginRepeat name="..." -->
<!-- TemplateEndRepeat -->
<!-- TemplateBeginIf cond="..." -->
<!-- TemplateEndIf -->
<!-- TemplateBeginPassthroughIf cond="..." -->
<!-- TemplateEndPassthroughIf -->
<!-- TemplateBeginMultipleIf -->
<!-- TemplateEndMultipleIf -->
<!-- TemplateBeginPassthroughMultipleIf -->
<!-- TemplateEndPassthroughMultipleIf -->
<!-- TemplateBeginIfClause cond="..." -->
<!-- TemplateEndIfClause -->
<!-- TemplateBeginPassthroughIfClause cond="..." -->
<!-- TemplateEndPassthroughIfClause -->
<!-- TemplateExpr expr="..." --> (equivalent to @@...@@)
<!-- TemplatePassthroughExpr expr="..." -->
<!-- TemplateInfo codeOutsideHTMLIsLocked="..." -->
```

Volver al principio

Etiquetas de instancia

Dreamweaver utiliza las etiquetas de instancia siguientes:

```
<!-- InstanceBegin template="..." codeOutsideHTMLIsLocked="..." -->
<!-- InstanceEnd -->
<!-- InstanceBeginEditable name="..." -->
<!-- InstanceEndEditable -->
<!-- InstanceParam name="..." type="..." value="..." passthrough="..." -->
<!-- InstanceBeginRepeat name="..." -->
<!-- InstanceEndRepeat -->
```

```
<!-- InstanceBeginRepeatEntry -->
<!-- InstanceEndRepeatEntry -->
```

Volver al principio

Comprobación de la sintaxis de la plantilla

Dreamweaver comprueba la sintaxis de las plantillas al guardarlas, pero también puede comprobarla manualmente antes de guardar las plantillas. Por ejemplo, si añade un parámetro o una expresión de plantilla en la vista Código, puede comprobar si el código tiene la sintaxis correcta.

1. Abra el documento que desea comprobar en la ventana de documento.
2. Elija Modificar > Plantillas > Comprobar sintaxis de plantilla.

   Si la sintaxis es incorrecta, aparece un mensaje de error. El mensaje describe el error e indica la línea de código donde se encuentra.

Más temas de ayuda

Configuración de preferencias de edición para plantillas

Volver al principio

Personalización de las preferencias de colores de código para una plantilla

Las preferencias de colores de código sirven para controlar el texto, el color de fondo y los atributos de estilo del texto que se muestra en la vista Código. Puede definir su propia combinación de colores con el fin de distinguir fácilmente las regiones de plantilla al ver un documento en la vista Código.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Colores de código en la lista de categorías de la izquierda.
3. Seleccione HTML en la lista Tipo de documento y, a continuación, haga clic en el botón Editar combinación de colores.
4. En la lista Estilos para, seleccione Etiquetas de plantilla.
5. Defina el color, el color de fondo y los atributos de estilo para el texto de la vista Código siguiendo este procedimiento:
    - Si desea cambiar el color del texto, escriba en el cuadro de texto Color de texto el valor hexadecimal del color que desea aplicar al texto seleccionado o utilice el selector de color. Repita la operación en el campo Fondo para añadir o cambiar un color de fondo existente para el texto seleccionado.
    - Si desea añadir un atributo de estilo al código seleccionado, haga clic en los botones B (negrita), I (cursiva) o U (subrayado) para establecer el formato deseado.
6. Haga clic en Aceptar.
    Nota: Si desea realizar cambios globales, puede editar el archivo de origen que almacena sus preferencias. En Windows XP, éste se encuentra en C:\Documents and Settings\%nombredeusuario%\Application Data\Adobe\Dreamweaver 9\Configuration\CodeColoring\Colors.xml. En Windows Vista, éste se encuentra en C:\Users\%nombreusuario%\Application Data\Adobe\Dreamweaver 9\Configuration\CodeColoring\Colors.xml.

Volver al principio

Configuración de preferencias de resaltado en regiones de plantillas

Puede utilizar las preferencias de resaltado de Dreamweaver para personalizar el color de resaltado del contorno de las regiones editables y bloqueadas de una plantilla en vista Diseño. El color de las regiones editables aparece en la plantilla y en los documentos basados en ella.

Cambio de los colores de resaltado de la plantilla

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Resaltando en la lista de categorías de la izquierda.
3. Haga clic en el cuadro de color de Regiones editables, Regiones anidadas o Regiones bloqueadas y seleccione un color de resaltado utilizando el selector de color (o introduzca el valor hexadecimal correspondiente al color de resaltado en el cuadro).

    Para información sobre cómo utilizar el selector de color, consulte Uso del selector de colores.
4. (Opcional) Repita el proceso con otros tipos de región de plantilla, según convenga.
5. Haga clic en la opción Mostrar para activar o desactivar la visualización de colores en la ventana de documento.
    Nota: Región anidada no tiene una opción Mostrar. Su visualización depende de la opción Región editable.
6. Haga clic en Aceptar.

Visualización de los colores de resaltado en la ventana de documento

❖ Seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.

Los colores de resaltado aparecen en la ventana de documento sólo cuando Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles está activado y las opciones adecuadas están activadas en las preferencias de Resaltando.

Nota: Si se muestran elementos invisibles pero los colores de resaltado no lo son, seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh) y, a continuación, seleccione la categoría Resaltado. Asegúrese de que la opción Mostrar que hay junto al color de resaltado en cuestión está seleccionada. Verifique también que el color elegido sea claramente visible sobre el color de fondo de la página.
Más temas de ayuda

Móvil y multipantalla

Creación de consultas de medios

Puede utilizar consultas de medios para especificar archivos CSS en función de las características de un dispositivo (diseño interactivo). El navegador de un dispositivo comprueba la consulta de medios y usa el correspondiente archivo CSS para mostrar la página web.

Por ejemplo, la siguiente consulta de medios especifica el archivo **phone.css** para dispositivos que tengan 300-320 píxeles de ancho.

```
<link href="css/orig/phone.css" rel="stylesheet" type="text/css" media="all and (min-width: 300px) and (max-width: 320px)">
```

Para consultar una extensa introducción a consultas de medios, consulte el artículo de Don Booth en el Centro de desarrolladores de Adobe www.adobe.com/go/learn_dw_medquery_don_es.

Para obtener más información sobre consultas de medios de W3C, consulte www.w3.org/TR/css3-mediaqueries/.

Consulte también:

- Diseño interactivo mediante diseños de cuadrícula fluida

Ir al principio

Creación de una consulta de medios

En Dreamweaver, puede crear un archivo de consulta de medios para todo el sitio o una consulta de medios específica para un documento.

Archivo de consulta de medios para todo el sitio

Especifica ajustes de pantalla para todas las páginas del sitio que incluyan el archivo.

El archivo de consulta de medios para todo el sitio actúa como depósito central para todas las consultas de medios en el sitio. Después de crear este archivo, establezca vínculos con él desde páginas del sitio que deben utilizar las consultas de medios del archivo para su visualización.

Consulta de medios específica para un documento

La consulta de medios se inserta directamente en el documento y la página se muestra en función de la consulta de medios insertada.

1. Cree una página web.
2. Seleccione Modificar > Consultas de medios.
3. Siga uno de estos procedimientos:
   - Para crear un archivo de consulta de medios para todo el sitio, seleccione Archivo de consulta de medios para todo el sitio.
   - Para crear una consulta de medios específica para un documento, seleccione Este documento.
4. Para usar una consulta de medios para todo el sitio, haga lo siguiente:
   a. Haga clic en Especificar.
   b. Seleccione Crear nuevo archivo.
   c. Especifique un nombre para el archivo y haga clic en Aceptar.
5. Es posible que algunos dispositivos no informen de su anchura real. Para forzar a los dispositivos a que informen de su anchura real, asegúrese de que la opción Forzar a los dispositivos a informar de la anchura real está activada.

   El siguiente código se inserta en el archivo al elegir esta opción.

```
<meta name="viewport" content="width=device-width">
```

6. Siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en “+” para definir las propiedades para el archivo de consulta de medios.
   - Haga clic en Ajustes preestablecidos por defecto si desea empezar con ajustes preestablecidos estándar.
7. Seleccione filas en la tabla y edite sus propiedades con las opciones situadas bajo Propiedades.

   Descripción Descripción del dispositivo para el que debe utilizarse el archivo CSS. Por ejemplo, teléfono, televisión, tableta, etc.

   Anchura mín. y Anchura máx. El archivo CSS se utiliza para dispositivos cuya anchura indicada se encuentre dentro de los valores especificados.

   Nota: *Deje en blanco Anchura mín. o Anchura máx. si no desea especificar un rango explícito para un dispositivo. Por ejemplo, es habitual dejar en blanco Anchura mín. si desea establecer como destino teléfonos, que tienen una anchura igual o inferior a 320 px.*

   Archivo CSS Seleccione Usar archivo existente y vaya hasta el archivo CSS para el dispositivo.

   Si desea especificar un archivo CSS que todavía no ha creado, seleccione Crear nuevo archivo. Escriba el nombre del archivo CSS. El archivo se crea al pulsar Aceptar.
8. Haga clic en Aceptar.
9. Para usar una consulta de medios para todo el sitio, se crea un nuevo archivo. Guárdelo.

Consulta de medios para todo el sitio: Para páginas existentes, asegúrese de incluir el archivo de consulta de medios en todas las páginas en la etiqueta <head>.

Ejemplo de un vínculo de consulta de medios en el que mediaquery_adobedotcom.css es el archivo de consulta de medios para todo el sitio www.adobe.com:

```
<link href="mediaquery_adobedotcom.css" rel="stylesheet" type="text/css">
```

Ir al principio

Uso de un archivo de consultas de medios existente

1. Cree una página web o abrir una página existente.
2. Seleccione Modificar > Consultas de medios.
3. Seleccione Archivo de consultas de medios para todo el sitio.
4. Haga clic en Especificar.
5. Seleccione Usar archivo existente si ya ha creado un archivo CSS con la consulta de medios.
6. Haga clic en el icono examinar para ir hasta el archivo y especificarlo. Haga clic en Aceptar.
7. Seleccione Archivo de consultas de medios para todo el sitio.
8. Para forzar a los dispositivos a que informen de su anchura real, asegúrese de que la opción Forzar a los dispositivos a informar de la anchura real está activada. El siguiente código se inserta en el archivo al elegir esta opción.

```
<meta name="viewport" content="width=device-width">
```

9. Haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Elección de un archivo diferente de consultas de medios para todo el sitio

Siga este procedimiento para cambiar el archivo de consultas de medios que ha configurado en el cuadro de diálogo Consultas de medios.

1. Seleccione Sitio > Administrar sitios.
2. En el cuadro de diálogo Administrar sitios, seleccione el sitio.
3. Haga clic en Editar. Se muestra el cuadro de diálogo Configuración del sitio.
4. En Configuración avanzada, en el panel izquierdo, seleccione Datos locales.
5. En Archivo de consulta de medios para todo el sitio, en el panel derecho, haga clic en Examinar para seleccionar el archivo CSS de consulta de medios.

   Nota: *El cambio de archivo de consulta de medios para todo el sitio no afecta a documentos vinculados a un archivo de consulta de medios para todo el sitio distinto o anterior.*

6. Haga clic en Guardar.

Ir al principio

Visualización de páginas web basadas en una consulta de medios

Las dimensiones especificadas en una consulta de medios aparecen en las opciones para tamaño de botón/ventana multipantalla. Cuando se selecciona una dimensión del menú, aparecen los siguientes cambios:

- El tamaño de la vista cambia para reflejar las dimensiones especificadas. El tamaño del marco del documento no se modifica.
- El archivo CSS especificado en la consulta de medios se utiliza para mostrar la página.

Cambio de la orientación de página para dispositivos móviles

Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

En los dispositivos móviles más avanzados, la orientación de una página cambia en función de cómo se sostenga el dispositivo. Cuando el usuario sujeta el teléfono verticalmente, se muestra la vista vertical. Cuando el usuario voltea horizontalmente el dispositivo, la página se reajusta automáticamente con las dimensiones de la vista horizontal.

En Dreamweaver, la opción para ver una página en orientación vertical u horizontal está disponible tanto en la Vista en vivo como en la vista Diseño. Estas opciones le permiten comprobar cómo se adapta la página a esta configuración. Posteriormente, si es necesario, podrá modificar el archivo CSS de manera que la página se muestre correctamente con ambas orientaciones.

- Seleccione Ver > Tamaño de ventana > Orientación horizontal u Orientación vertical.

Creación de aplicaciones Web para dispositivos móviles (CS5.5)

Más temas de ayuda

http://jquerymobile.com/demos/1.0a3/

http://docs.jquery.com/Downloading_jQuery#CDN_Hosted_jQuery

http://es.wikipedia.org/wiki/Red_de_entrega_de_contenidos

http://docs.jquery.com/Downloading_jQuery

XML

Acerca de XML y XSLT

Volver al principio

Uso de XML y XSL en páginas Web

El lenguaje de formato ampliable (XML) es un lenguaje que permite al usuario estructurar la información. Al igual que ocurre con HTML, XML permite estructurar la información con ayuda de etiquetas; pero las etiquetas XML no están predefinidas como en HTML. XML permite crear las etiquetas que mejor definan la estructura de datos (esquema). Las etiquetas se anidan unas dentro de otras para crear un esquema de etiquetas padre e hijo. Al igual que ocurre con la mayoría de las etiquetas HTML, todas las etiquetas de un esquema XML deben tener una etiqueta de apertura y otra de cierre.

El siguiente ejemplo muestra la estructura básica de un archivo XML:

```
<?xml version="1.0">
<mybooks>
    <book bookid="1">
        <pubdate>03/01/2004</pubdate>
        <title>Displaying XML Data with Adobe Dreamweaver</title>
        <author>Charles Brown</author>
    </book>
    <book bookid="2">
        <pubdate>04/08/2004</pubdate>
        <title>Understanding XML</title>
        <author>John Thompson</author>
    </book>
</mybooks>
```

En este ejemplo, cada etiqueta padre <book> contiene tres etiquetas hijo: <pubdate>, <title> y <author>. Pero cada etiqueta <book> también es una etiqueta hijo de la etiqueta <mybooks>, que ocupa un nivel superior en el esquema. No hay restricciones para nombrar y estructurar las etiquetas XML, siempre y cuando se aniden correctamente unas dentro de otras y cada etiqueta de apertura tenga su correspondiente etiqueta de cierre.

Los documentos XML no tienen formato alguno: son simples contenedores de información estructurada. Una vez conseguido el esquema XML, se puede utilizar el lenguaje XSL (Lenguaje de hojas de estilo ampliable) para mostrar la información. Del mismo modo que las hojas de estilos en cascada (CSS) permiten dar formato al HTML, el lenguaje XSL permite dar formato a los datos XML. Puede definir estilos, elementos de página, el diseño, etc., en un archivo XSL y adjuntarlo a un archivo XML de tal modo que, cuando un usuario visualice los datos XML en un navegador, éstos estén formateados según lo que haya definido en el archivo XSL. El contenido (los datos XML) y la presentación (definida por el archivo XSL) son totalmente independientes, y proporcionan un mayor control sobre el modo en que aparece la información en una página Web. Esencialmente, XSL es una tecnología de presentación para XML, en la que el resultado principal es una página HTML.

XSLT (Transformaciones de lenguaje de hojas de estilo ampliable) es un subconjunto del lenguaje XSL que permite mostrar los datos XML en una página Web y "transformarlos" (junto con los estilos XSL) en información legible y con estilos en formato HTML. Se puede utilizar Dreamweaver para crear páginas XSLT que permitan realizar transformaciones XSL mediante un servidor de aplicaciones o un navegador. En una transformación XSL en el lado del servidor, éste realiza el trabajo de transformación de XML y XSL y muestra los datos en la página. En una transformación que se produce en el lado del cliente, todo el trabajo corre a cargo del navegador (por ejemplo, Internet Explorer).

El método adoptado en última instancia (transformaciones en el lado del servidor o en el lado del cliente) depende de lo que se intente obtener como resultado final, de la tecnología disponible, del nivel de acceso a los archivos de origen XML y de otros factores. Los dos métodos presentan sus propias ventajas y limitaciones. Por ejemplo, las transformaciones en el lado del servidor funcionan en todos los navegadores, mientras que las transformaciones en el lado del cliente están limitadas solamente a los navegadores más modernos (Internet Explorer 6, Netscape 8, Mozilla 1.8 y Firefox 1.0.2). Las transformaciones en el lado del servidor permiten mostrar los datos XML dinámicamente desde su propio servidor o desde cualquier otra ubicación de la red, mientras que las transformaciones en el lado del cliente deben utilizar datos XML alojados localmente en su propio servidor Web. Por último, las transformaciones en el lado del servidor requieren el desarrollo de las páginas en un servidor de aplicaciones configurado, mientras que las transformaciones en el lado del cliente sólo requieren acceso a un servidor Web.

Para ver un tutorial sobre los conceptos de XML, consulte www.adobe.com/go/vid0165_es.

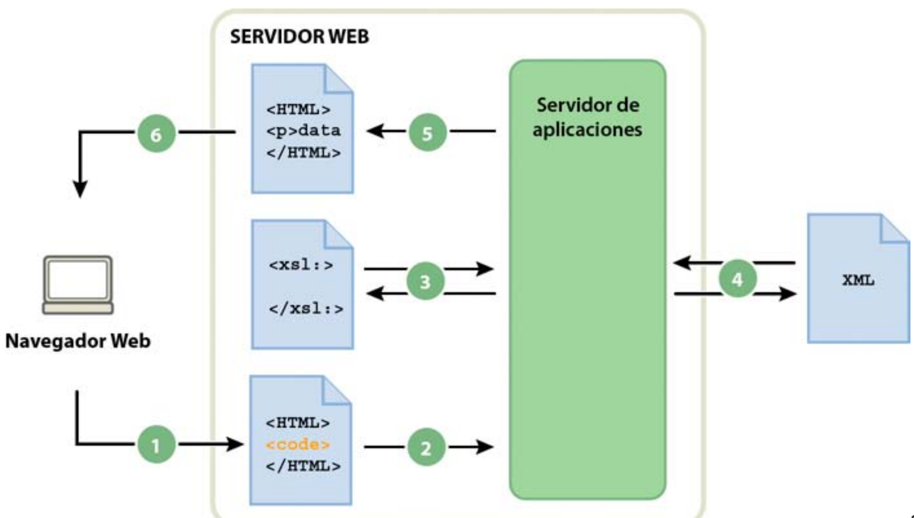
Volver al principio

Transformaciones XSL en el lado del servidor

Dreamweaver proporciona métodos para crear páginas XSLT que admitan transformaciones XSL en el lado del servidor. Cuando un servidor de aplicaciones lleva a cabo la transformación XSL, el archivo que contiene los datos XML puede residir en su propio servidor o en cualquier otro lugar de la red. Además, los datos transformados se pueden visualizar en cualquier navegador. Sin embargo, la implementación de las páginas para transformaciones en el lado del servidor es relativamente compleja y requiere el acceso a un servidor de aplicaciones.

Al trabajar con transformaciones XSL en el lado del servidor, se puede utilizar Dreamweaver para crear páginas XSLT que produzcan documentos HTML completos (páginas XSLT completas) o fragmentos de XSLT que generen porciones de un documento HTML. Una página XSLT completa es parecida a una página HTML normal. Contiene una etiqueta <body> y una etiqueta <head>, y permite visualizar una combinación de datos HTML y XML en la página. Un fragmento de XSLT es una porción de código (utilizada por un documento independiente) que muestra los datos XML formateados. Al contrario de lo que sucede en una página XSLT completa, los fragmentos son archivos independientes que no contienen etiquetas <body> ni <head>. Si quiere mostrar datos XML en una página propia, debe crear una página XSLT completa y vincular los datos XML. Por el contrario, si quiere mostrar datos XML en una sección concreta de una página dinámica existente (por ejemplo, una página de inicio dinámica para una tienda de productos deportivos, con información de la clasificación de resultados desde un agregador RSS que se muestren en un lado de la página) deberá crear un fragmento de XSLT e insertar una referencia a él en la página dinámica. La creación de fragmentos de XSLT y su uso en combinación con otras páginas dinámicas para mostrar datos XML es el caso más habitual.

El primer paso en la creación de estos tipos de páginas es crear el fragmento de XSLT. Se trata de un archivo independiente que contiene el diseño, el formato, etc., de los datos XML que desea mostrar en la página dinámica. Una vez creado el fragmento de XSLT, se inserta una referencia a él en la página dinámica (por ejemplo, una página PHP o de ColdFusion). El comportamiento de la referencia insertada en el fragmento de XSLT es muy similar al de un Server-Side Include (SSI): los datos XML con formato (el fragmento) se ubican en un archivo independiente, mientras que en la vista Diseño aparece un marcador de posición en la propia página dinámica. Cuando un navegador solicita la página dinámica que contiene la referencia al fragmento, el servidor procesa la instrucción incluida y crea un nuevo documento en el que aparece el contenido del fragmento con formato, no el marcador de posición.



1. El navegador solicita la página dinámica **2.** El servidor Web localiza la página y la envía al servidor de aplicaciones **3.** El servidor de aplicaciones busca instrucciones en la página y obtiene el fragmento XSLT **4.** El servidor de aplicaciones realiza la transformación (lee el fragmento XSLT, obtiene los datos xml y les aplica formato). **5.** El servidor de aplicaciones inserta el fragmento transformado en la página y la devuelve al servidor Web **6.** El servidor Web envía la página finalizada al navegador

El comportamiento de servidor Transformacion XSL se utiliza para insertar la referencia en un fragmento de XSLT en una página dinámica. Al insertar la referencia, Dreamweaver genera una carpeta llamada includes/MM_XSLTransform/ en la carpeta raíz del sitio, que contiene un archivo de biblioteca de tiempo de ejecución. El servidor de aplicaciones utiliza las funciones definidas en el archivo al transformar los datos XML especificados. El archivo es el responsable de tomar los datos XML y los fragmentos de XSLT, realizar la transformación XSL y mostrar los resultados en la página Web.

Tanto el archivo que contiene el fragmento de XSLT como el archivo XML que contiene los datos y el archivo de biblioteca de tiempo de ejecución generado deben estar en el servidor para que la página se muestre correctamente. (Si se selecciona un archivo XML remoto como fuente de datos —por ejemplo, desde un agregador RSS—, evidentemente dicho archivo deberá residir en cualquier ubicación de Internet.)

También puede utilizar Dreamweaver para crear páginas completas XSLT para su uso con transformaciones en el lado del servidor. Una página completa XSLT funciona exactamente del mismo modo que un fragmento de XSLT: sólo al insertar la referencia en la página completa XSLT con el comportamiento de servidor Transformación XSL se insertará todo el contenido de una página HTML. De este modo, se debe borrar todo el HTML de la página dinámica (la página .cfm, .php o .asp que funciona como página contenedora) para poder insertar la referencia.

Dreamweaver admite transformaciones XSL para páginas de ColdFusion, ASP y PHP.

Nota: El servidor debe estar configurado correctamente para realizar transformaciones en el lado del servidor. Para más información, póngase en contacto con el administrador del servidor.

Volver al principio

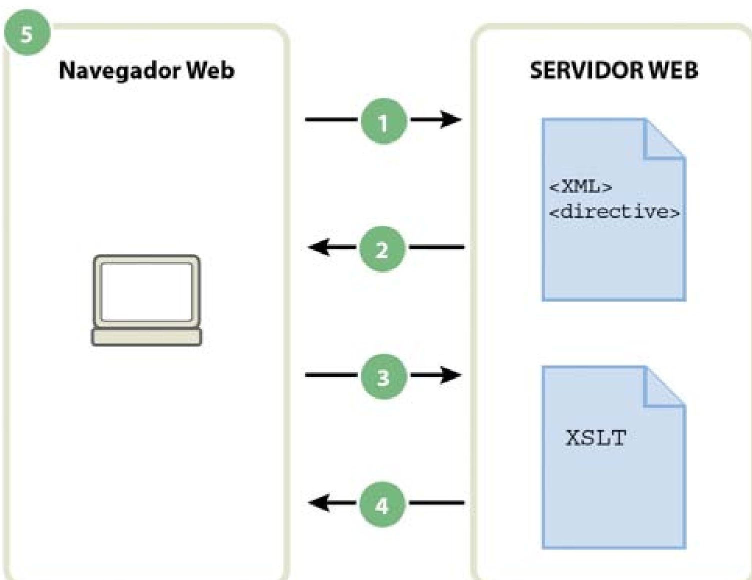
Transformaciones XSL en el lado del cliente

Es posible llevar a cabo transformaciones XSL en el cliente sin necesidad de utilizar un servidor de aplicaciones. Se puede utilizar Dreamweaver para crear una página XSLT que realice el proceso, pero es necesario manipular el archivo XML que contiene los datos que desea mostrar para las transformaciones en el lado del cliente. Además, las transformaciones en el lado del cliente sólo funcionan en navegadores modernos (Internet Explorer 6, Netscape 8, Mozilla 1.8, y Firefox 1.0.2). Para más información sobre los navegadores que no admiten transformaciones XSL, consulte www.w3schools.com/xsl/xsl_browsers.asp (en inglés).

En primer lugar, cree una página completa XSLT y adjunte una fuente de datos XML. (Dreamweaver le pedirá que adjunte la fuente de datos al crear la página nueva.) Puede crear una página XSLT desde cero, o bien convertir una página HTML existente en una página XSLT. Al convertir una página HTML existente en una página XSLT, debe adjuntar una fuente de datos XML a través del panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones).

Una vez creada la página XSLT, debe vincularla al archivo .xml que contiene los datos XML insertando una referencia a la página XSLT en el propio archivo XML (al igual que se inserta una referencia en una hoja de estilos CSS externa en la sección <head> de una página HTML). Los visitantes del sitio deben ver el archivo .xml (y no la página XSLT) en un navegador. Cuando los visitantes del sitio visualizan la página, el navegador lleva a cabo la transformación XSL y muestra los datos XML formateados por la página XSLT vinculada.

Conceptualmente, la relación existente entre las página XSLT vinculada y la página XML es similar, aunque no coincide con el modelo de la página CSS/HTML externa. Si se dispone de una página HTML con contenido (por ejemplo, texto), puede utilizar una hoja de estilos externa para dar formato al contenido. La página HTML determina el contenido y el código CSS externo (invisible para el usuario) determina la presentación. Con XSLT y XML, la situación cambia. El archivo XML (que el usuario nunca ve en un forma original) determina el contenido, mientras que la página XSLT determina la presentación. La página XSLT contiene las tablas, formato, gráficos, etc., que suele contener el HTML estándar. Cuando un usuario visualiza el archivo XML en un navegador, la página XSLT da formato al contenido.



1. El navegador solicita el archivo XML **2.** El servidor responde con el envío del archivo XML al navegador **3.** El navegador lee la directiva XML y llama al archivo XSLT **4.** El servidor envía el archivo XSLT al navegador **5.** El navegador transforma los datos XML y los muestra en el navegador

Si utiliza Dreamweaver para vincular una página XSLT a una página XML, Dreamweaver inserta por usted el código necesario en la parte superior de la página XML. Si dispone de acceso a la página XML a la que se vincula (es decir, si el archivo XML reside exclusivamente en su servidor Web), todo lo que necesita hacer es utilizar Dreamweaver para insertar el código apropiado que vincule las dos páginas. Si dispone de acceso al archivo XML, las transformaciones XSL realizadas por el cliente son totalmente dinámicas. Esto quiere decir que, siempre que se actualicen los datos en el archivo XML, cualquier información HTML que utilice la página XSLT vinculada se actualizará automáticamente con la nueva información.

Nota: Los archivos XML y XSL que se utilizan para las transformaciones en el lado del cliente deben estar en el mismo directorio. De lo contrario, el navegador leerá el archivo XML y buscará la página XSLT para la transformación, pero no podrá encontrar los activos (hojas de estilos, imágenes, etc.) definidos por los vínculos relacionados en la página XSLT.

Si no dispone de acceso a la página XML a la que está vinculando (por ejemplo, si quiere utilizar los datos XML desde un agregador RSS ubicado en algún lugar de la red), el flujo de trabajo se complica un poco más. Para llevar a cabo transformaciones en el lado del cliente con datos XML de una fuente externa, en primer lugar debe descargar el archivo de origen XML en el mismo directorio en el que reside la página XSLT. Cuando la página XML está en el sitio local, puede utilizar Dreamweaver para añadir el código adecuado que la vincule a la página XSLT y publicar ambas páginas (el archivo XML descargado y la página XSLT vinculada) en el servidor Web. Cuando el usuario visualiza la página XML en un navegador, la página XSLT da formato al contenido, exactamente igual que en el ejemplo anterior.

El inconveniente de realizar transformaciones XSL en el lado del cliente con datos XML procedentes de una fuente externa es que los datos XML son parcialmente “dinámicos”. El archivo XML descargado y modificado es únicamente una “instantánea” del archivo que reside en la red. Si el archivo XML original de la red cambia, debe descargarlo de nuevo, vincularlo a la página XSLT y volver a publicar el archivo XML en el servidor

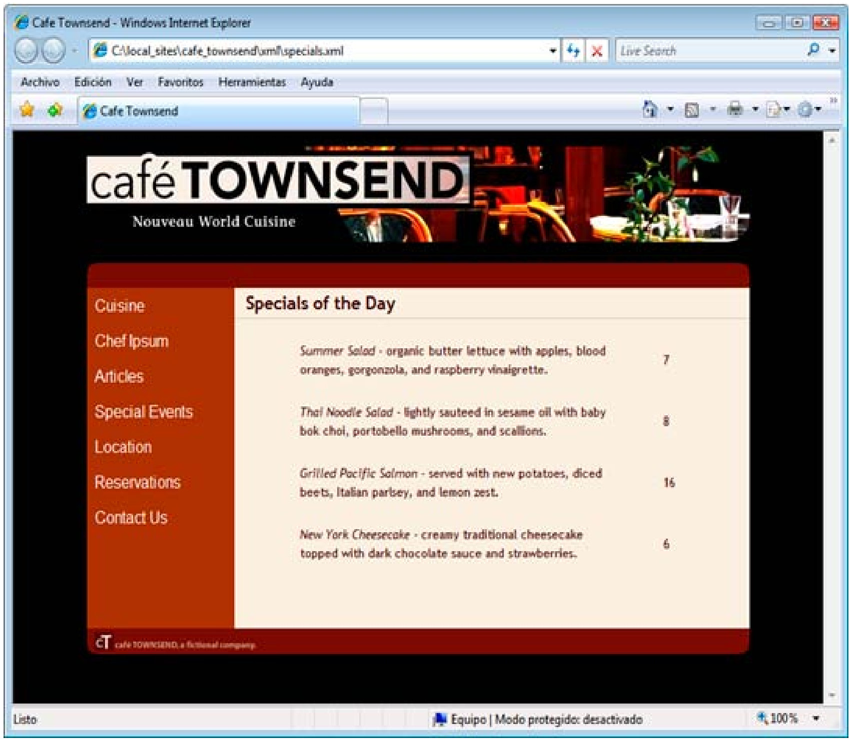
Web. El navegador sólo mostrará los datos que reciba del archivo XML del servidor Web, no los datos contenidos en el archivo de origen XML.

Volver al principio

Datos XML y elementos repetidos

El objeto XSLT Repetir región permite mostrar elementos repetidos de un archivo XML en una página. Cualquier región que contenga un marcador de posición de los datos XML puede convertirse en una región repetida. Sin embargo, las regiones más habituales son una tabla, una fila o una serie de filas de tabla.

El siguiente ejemplo ilustra el modo en que se aplica el objeto XSLT Repetir región a una fila de la tabla que muestra la información del menú de un restaurante. La fila inicial muestra tres elementos distintos del esquema XML: artículo, descripción y precio. Cuando el objeto XSLT Repetir región se aplica a la fila de la tabla (y el servidor de aplicaciones procesa la página), la tabla se repite con datos exclusivos insertados en cada nueva tabla.



Cuando se aplica un objeto XSLT Repetir región a un elemento en la ventana de documento, aparece un contorno delgado delimitado con tabulaciones de color gris alrededor de la región repetida. Al obtener una vista previa de su trabajo en un navegador (Archivo > Vista previa en el navegador), el contorno gris desaparece y la selección se amplía para mostrar los elementos repetidos especificados del archivo XML, tal como se muestra en la ilustración anterior.

Cuando añada el objeto XSLT Repetir región a la página, se acortará la longitud del marcador de posición de datos XML en la ventana de documento. Esto se debe a que Dreamweaver actualiza la expresión XPath (lenguaje de ruta XML) del marcador de posición de datos XML para que esté relacionado con la ruta de acceso del elemento repetido.

Por ejemplo, el código siguiente está ideado para una tabla que contiene dos marcadores de posición dinámicos, sin un objeto XSLT Repetir región aplicado a la tabla:

```
<table width="500" border="1">
    <tr>
        <td><xsl:value-of select="rss/channel/item/title"/></td>
    </tr>
    <tr>
        <td><xsl:value-of select="rss/channel/item/description"/></td>
    </tr>
</table>
```

El código siguiente es para la misma tabla con el objeto XSLT Repetir región aplicado:

```
<xsl:for-each select="rss/channel/item">
    <table width="500" border="1">
        <tr>
            <td><xsl:value-of select="title"/></td>
        </tr>
        <tr>
```

```
            <td><xsl:value-of select="description"/></td>
        </tr>
    </table>
</xsl:for-each>
```

En el ejemplo anterior, Dreamweaver ha actualizado la sintaxis XPath para los elementos de la región repetida (title y description) para que estén relacionados con la sintaxis XPath de las etiquetas <xsl:for-each>, en vez de todo el documento.

Dreamweaver genera expresiones XPath relativas al contexto en otros casos también. Por ejemplo, si arrastra un marcador de posición de datos XML a una tabla que ya tenga un objeto XSLT Repetir región aplicado, Dreamweaver muestra automáticamente la sintaxis XPath relativa a la que ya existe en las etiquetas <xsl:for-each>.

Volver al principio

Vista previa de datos XML

Al utilizar Vista previa en el navegador (Archivo > Vista previa en el navegador) para obtener la vista previa de los datos XML que ha insertado en un fragmento de XSLT o en una página completa XSLT, el motor que lleva a cabo la transformación XSL cambia según las distintas situaciones. En el caso de páginas dinámicas que contienen fragmentos de XSLT, el servidor de aplicaciones siempre realiza la transformación. En otras ocasiones, es Dreamweaver o el navegador quien puede realizar la transformación.

En la tabla siguiente, se resumen los distintos casos de uso de Vista previa en el navegador, así como los motores que llevan a cabo cada una de las transformaciones:

Tipo de página previsualizada en el navegador	Transformación de datos llevada a cabo por
Página dinámica con fragmento de XSLT	Servidor de aplicaciones
Fragmento de XSLT o página completa XSLT	Dreamweaver
Archivo XML con vínculo a página completa XSLT	Navegador

En los temas siguientes se proporcionan pautas para que pueda decidir qué métodos de vista previa son los más adecuados en función de sus necesidades.

Obtención de vista previa de páginas para transformaciones en el lado del servidor

En el caso de las transformaciones en el lado del servidor, el contenido que el visitante ve en última instancia es transformado por el servidor de aplicaciones. Al crear páginas XSLT y páginas dinámicas para su uso con transformaciones en el lado del servidor, siempre es preferible obtener la vista previa de la página dinámica que contiene el fragmento de XSLT en vez de ver el propio fragmento de XSLT. En la situación anterior, se utiliza el servidor de aplicaciones para garantizar que la vista previa es coherente con lo que verán los visitantes que accedan a la página. En este caso, Dreamweaver lleva a cabo la transformación y puede provocar pequeñas incoherencias. Puede utilizar Dreamweaver para obtener la vista previa del fragmento de XSLT mientras lo crea, pero podrá ver los resultados más precisos de la visualización de datos si utiliza el servidor de aplicaciones para obtener la vista previa de la página dinámica una vez insertado el fragmento de XSLT.

Obtención de vista previa de páginas para transformaciones en el lado del cliente

En el caso de las transformaciones en el lado del cliente, el contenido que el visitante ve en última instancia es transformado por un navegador. Para realizar esta tarea, se añade un vínculo desde el archivo XML a la página XSLT. Si abre el archivo XML en Dreamweaver y obtiene una vista previa en un navegador, obligará al navegador a cargar el archivo XML y llevar a cabo la transformación. De este modo se consigue el mismo resultado que experimentan los visitantes del sitio.

Sin embargo, este método dificulta la depuración de la página, ya que el navegador transforma los datos XML y genera HTML internamente. Si selecciona la opción del navegador que permite ver el código fuente para depurar el HTML generado, sólo verá el XML original recibido por el navegador, no todo el HTML (etiquetas, estilos, etc.) responsable de la visualización de la página. Para ver todo el HTML al ver el código fuente, debe obtener la vista previa de la página XSLT en un navegador.

Obtención de vista previa de páginas XSLT y fragmentos de XSLT

Al crear páginas completas XSLT y fragmentos de XSLT, se obtiene una vista previa del trabajo para verificar que los datos se muestran correctamente. Si utiliza la opción Vista previa en el navegador para mostrar una página completa XSLT o un fragmento de XSLT, Dreamweaver lleva a cabo la transformación mediante un motor de transformaciones incorporado. Este método ofrece resultados rápidos y facilita la creación y la depuración de la página. También permite visualizar todo el HTML (etiquetas, estilos, etc.) seleccionado la opción de visualización del código fuente del navegador.

Nota: Este método de vista previa se utiliza habitualmente al comenzar a crear páginas XSLT, con independencia de si se utiliza el cliente o el servidor para transformar los datos.
Más temas de ayuda
Tutorial de XML

Realización de transformaciones XSL en el servidor

Volver al principio

Flujo de trabajo para la realización de transformaciones XSL en el lado del servidor

Puede llevar a cabo transformaciones XSL en el lado del servidor. Infórmese sobre las transformaciones XSL del lado del servidor y del lado del cliente y sobre la utilización de XML y XSL con páginas Web antes de crear páginas que muestren datos XML.

Nota: El servidor debe estar configurado correctamente para realizar transformaciones en el lado del servidor. Para más información, póngase en contacto con el administrador del servidor.

El flujo de trabajo general para realizar transformaciones XSL del lado del servidor es el siguiente (cada uno de los pasos se describe en otros temas):

1. Configure un sitio de Dreamweaver.

2. Seleccione una tecnología de servidor y configure el servidor de aplicación.

3. Pruebe el servidor de aplicaciones.

Por ejemplo, cree una página que requiera procesamiento y verifique que el servidor de aplicaciones procesa la página correctamente.

4. Cree un fragmento o página XSLT o convierta una página HTML en una página XSLT.

- En el sitio de Dreamweaver, cree un fragmento de XSLT o una página completa XSLT.
- Convierta una página HTML existente en una página completa XSLT.

5. Adjunte una fuente de datos XML a la página.

6. Visualice los datos XML vinculándolos al fragmento de XSLT o a la página XSLT completa.

7. Si procede, añada un objeto XSLT Repetir región a la tabla, o bien una fila de tabla que contenta los marcadores de posición de datos XML.

8. Inserte referencias.

- Para insertar una referencia en el fragmento de XSLT de la página dinámica, utilice el comportamiento de servidor Transformación XSL.
- Para insertar una referencia a la página completa XSLT de la página dinámica, elimine todo el código HTML de una página dinámica y, a continuación, utilice el comportamiento de servidor Transformación XSL.

9. Publique la página y el fragmento.

Publique tanto la página dinámica como el fragmento de XSLT (o la página completa XSLT) en el servidor de aplicaciones. Si utiliza un archivo XML local, deberá publicarlo también.

10. Visualice la página dinámica en un navegador.

Al hacerlo, el servidor de aplicaciones transforma los datos XML, los inserta en la página dinámica y la muestra en el navegador.

Volver al principio

Creación de una página XSLT

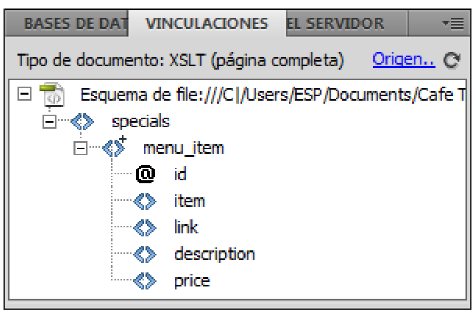
Puede crear páginas XSLT que permitan mostrar datos XML en páginas Web. Es posible crear una página XSLT completa (una página XSLT con una etiqueta <body> y una etiqueta <head>), o bien crear un fragmento de XSLT. Al crear un fragmento de XSLT, se crea un archivo independiente que no contiene etiquetas body ni head: se trata de una porción sencilla de código que, más adelante, se insertará en una página dinámica.

Nota: Si utiliza una página XSLT existente como base, deberá adjuntar una fuente de datos XML.

1. Seleccione Archivo > Nuevo.
2. En la categoría Página en blanco del cuadro de diálogo Nuevo documento, seleccione una de las opciones siguientes de la columna Tipo de página:
    - Seleccione XSLT (página completa) para crear una página XSLT completa.
    - Seleccione XSLT (fragmento) para crear un fragmento de XSLT.
3. Haga clic en Crear y siga uno de estos procedimientos en el cuadro de diálogo Buscar origen XML:
    - Seleccione Adjuntar un archivo local en mi equipo o en la red de área local, haga clic en el botón Examinar, busque un archivo XML en su equipo y, por último, haga clic en Aceptar.
    - Seleccione Adjuntar un archivo remoto en Internet, escriba el URL de un archivo XML de Internet (por ejemplo, uno proveniente de un agregador RSS) y haga clic en Aceptar.

    Nota: Si hace clic en el botón Cancelar, se generará una página XSLT nueva sin fuente de datos XML adjunta.

    El panel Vinculaciones muestra el esquema de la fuente de datos XML.

    En la tabla siguiente se incluyen explicaciones de los distintos elementos del esquema que pueden aparecer:

Elemento	Representa	Detalles
<>	Elemento XML no repetido requerido	Un elemento que aparece exactamente una vez dentro de su nodo padre
<>+	Elemento XML repetido	Un elemento que aparece una o más veces dentro de su nodo padre
<>+	Elemento XML opcional	Un elemento que no aparece ninguna vez o más veces dentro de su nodo padre
Nodo de elemento en negrita	Elemento de contexto actual	Normalmente, el elemento repetido cuando el punto de inserción se encuentra dentro de una región repetida
@	Atributo XML	

4. Guarde la nueva página (Archivo > Guardar) con la extensión .xsl o .xslt (.xsl es la extensión predeterminada).

Volver al principio

Conversión de páginas HTML en páginas XSLT

También es posible convertir páginas HTML existentes en páginas XSLT. Por ejemplo, si ha predefinido una página estática a la que quiere

añadir datos XML, puede convertirla en una página XSLT en vez de crear una página XSLT y rediseñarla desde cero.

1. Abra la página HTML que desea convertir.
2. Seleccione Archivo > Convertir > XSLT 1.0.

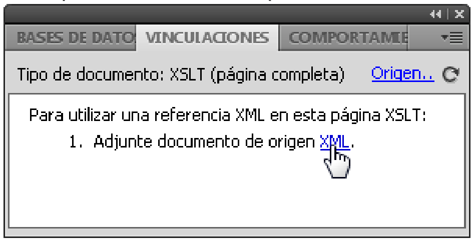
   Se abre una copia de la página en la ventana de documento. La nueva página es una hoja de estilos XSL y se guarda con la extensión .xsl.

Volver al principio

Cómo adjuntar fuentes de datos XML

Si utiliza una página XSLT existente como base, o si no desea adjuntar una fuente de datos XML al crear una nueva página XSLT con Dreamweaver, deberá adjuntar una fuente de datos XML a través del panel Vinculaciones.

1. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el vínculo XML.

   Nota: También puede hacer clic en el vínculo Origen situado en la esquina superior derecha del panel Vinculaciones para añadir una fuente de datos XML.
2. Siga uno de estos procedimientos:

   - Seleccione Adjuntar un archivo local en mi equipo o en la red de área local, haga clic en el botón Examinar, busque un archivo XML en su equipo y, por último, haga clic en Aceptar.
   - Seleccione Adjuntar un archivo remoto en Internet y escriba el URL de un archivo XML de Internet (por ejemplo, uno procedente de un agregador RSS).

3. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Buscar origen XML.

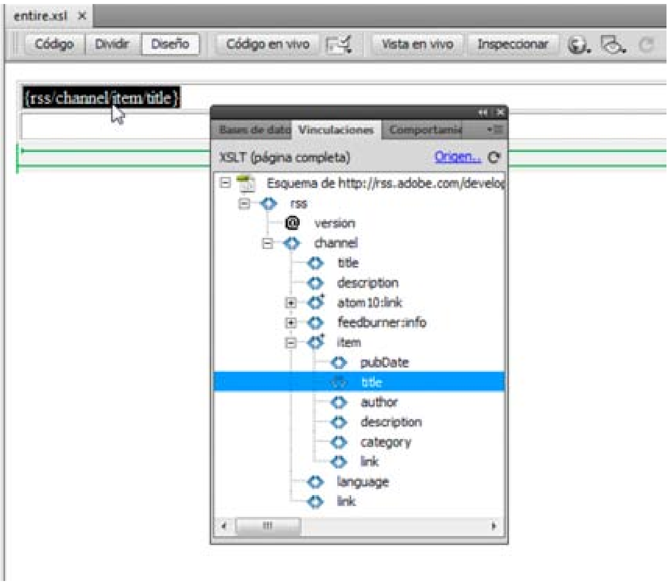
   El panel Vinculaciones muestra el esquema de la fuente de datos XML.

Volver al principio

Visualización de datos XML en páginas XSLT

Una vez creada la página XSLT y tras adjuntar una fuente de datos XML, puede vincular los datos a la página. Para ello, puede añadir un marcador de posición de datos XML a la página y luego utilizar el Creador de expresiones XPath o el inspector de propiedades para aplicar formato a los datos seleccionados que se mostrarán en la página.

1. Abra una página XSLT con una fuente de datos XML adjunta.
2. (Opcional) Seleccione Insertar > Tabla para añadir una tabla a la página. Las tablas ayudan a organizar los datos XML.
   Nota: En la mayoría de los casos, deberá utilizar el objeto XSLT Repetir región para mostrar elementos XML repetidos en una página. En este caso, puede resultar conveniente crear una tabla de una sola fila con una o varias columnas, o bien una tabla de dos filas si desea incluir un encabezado de tabla.
3. En el panel Vinculaciones, seleccione un elemento XML y arrástrelo hasta el lugar de la página en el que desea insertar los datos.



Aparece en la página un marcador de posición de los datos XML. Este marcador de posición se muestra resaltado y encerrado entre llaves. Utiliza la sintaxis XPath (Lenguaje de rutas XML) para describir la estructura jerárquica del esquema XML. Por ejemplo, si arrastra el elemento hijo *title* a la página y dicho elemento tiene *rss*, *channel* e *item* como elementos padre, la sintaxis del marcador de posición del contenido dinámico será {rss/channel/item/title}.

Haga doble clic en el marcador de posición de datos XML de la página para abrir el Creador de expresiones XPath. El Creador de expresiones XPath permite dar formato a los datos seleccionados o seleccionar otros elementos del esquema XML.

4. (Opcional) Para aplicar estilos a los datos XML, seleccione un marcador de posición de datos XML y aplíquele los estilos como haría con cualquier otro fragmento de contenido. Utilice para ellos el inspector de propiedades o el panel Estilos CSS. Como alternativa, puede utilizar hojas de estilo de tiempo de diseño para aplicar estilos a los fragmentos de XSLT. Cada uno de estos métodos tiene sus ventajas y limitaciones.
5. Obtenga una vista previa de su trabajo en un navegador (Archivo > Vista previa en el navegador).
Nota: Al obtener una vista previa de su trabajo mediante la opción Vista previa en el navegador, Dreamweaver lleva a cabo una transformación XSL interna sin utilizar ningún servidor de aplicaciones.

Volver al principio

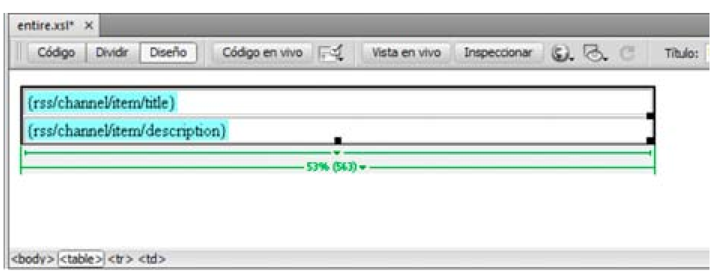
Visualización de elementos XML repetidos

El objeto XSLT Repetir región permite mostrar elementos repetidos de una fuente de datos XML en una página. Por ejemplo, si muestra títulos y descripciones de artículos de un servidor de noticias, y éste contiene entre diez y veinte artículos, cada título y descripción del archivo XML probablemente sería un elemento hijo de un elemento repetido.

Cualquier región de la vista Diseño que contenga un marcador de posición de los datos XML puede convertirse en una región repetida. Sin embargo, las regiones más comunes son tablas, filas de tablas o una serie de filas de tablas.

1. En la vista Diseño, seleccione una región que contenga uno o varios marcadores de posición de los datos XML.

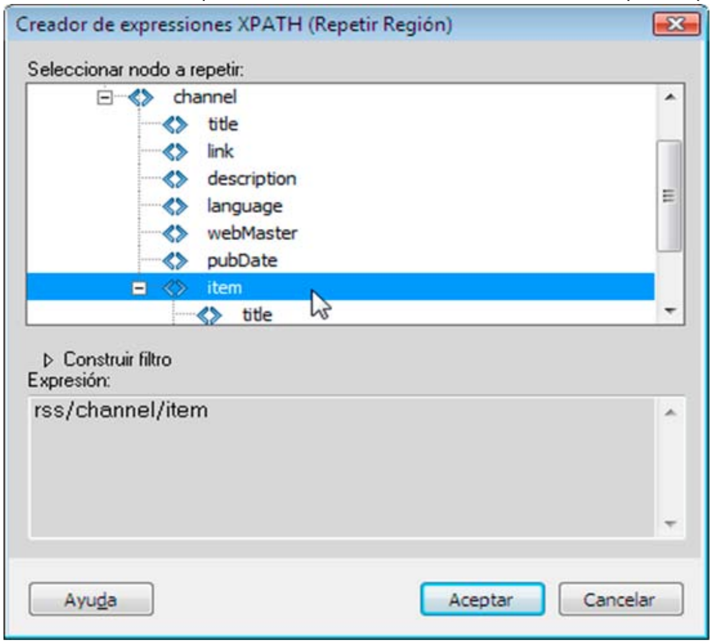
   La selección puede ser una tabla, una fila de una tabla o incluso un párrafo de texto.



Para seleccionar de forma precisa una región de la página, puede utilizar el selector de etiquetas que se encuentra en la parte inferior de la ventana de documento. Por ejemplo, si la región es una tabla, haga clic dentro de la tabla de la página y, a continuación, haga clic en la etiqueta table del selector de etiquetas.

2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione Insertar > Objetos XSLT > Región repetida.
   - En la categoría XSLT del panel Insertar, haga clic en el botón Repetir región.

3. En el Creador de expresiones XPath, seleccione el elemento repetido (señalado con un pequeño signo más).



4. Haga clic en Aceptar.

   En la ventana de documento, aparecerá un contorno delgado delimitado con tabulaciones de color gris alrededor de la región repetida. Al obtener una vista previa de su trabajo en un navegador (Archivo > Vista previa en el navegador), el contorno gris desaparece y la selección se amplía para mostrar los elementos repetidos especificados del archivo XML.

   Cuando añada el objeto XSLT Repetir región a la página, se truncará el marcador de posición de datos XML en la ventana de documento. Esto se debe a que Dreamweaver trunca la sintaxis XPath del marcador de posición de datos XML para que esté relacionado con la ruta de acceso del elemento repetido.

Configuración de las propiedades de Repetir región (XSL)

En el inspector de propiedades, puede seleccionar un nodo XML distinto para crear la región repetida.

❖ En el cuadro de selección, introduzca un nuevo nodo, presione el icono de rayo y seleccione el nodo en el árbol del esquema XML que aparece.

Edición de un objeto XSLT Repetir región

Después de añadir un objeto XSLT Repetir región a una región, puede editarlo mediante el inspector de propiedades.

1. Seleccione el objeto haciendo clic en la ficha gris que rodea a la región repetida.
2. En el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades), haga clic en el icono dinámico situado junto al cuadro de texto Seleccionar.
3. En el Creador de expresiones XPATH, realice los cambios y haga clic en Aceptar.

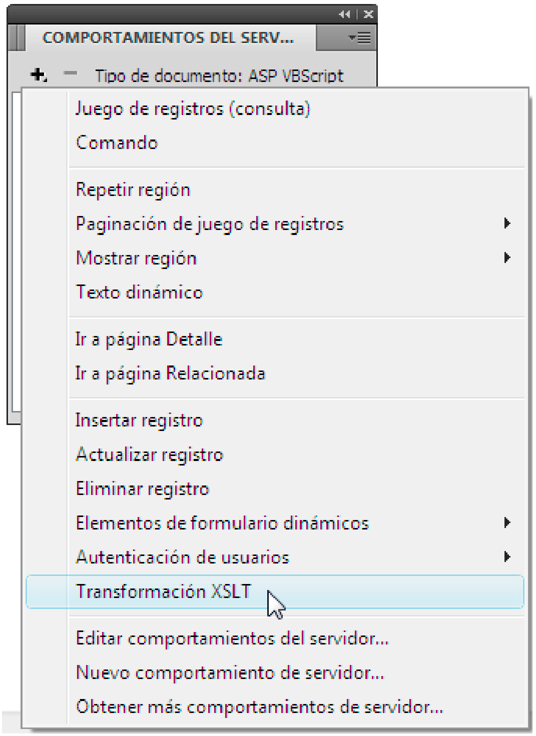
Volver al principio

Inserción de fragmentos de XSLT en páginas dinámicas

Una vez creado un fragmento de XSLT, puede insertarlo en una página Web dinámica mediante el comportamiento de servidor Transformación XSL. Al añadir el comportamiento del servidor a la página y verla en un navegador, un servidor de aplicaciones lleva a cabo una transformación que muestra los datos XML desde el fragmento de XSLT seleccionado. Dreamweaver admite transformaciones XSL para páginas de ColdFusion, ASP o PHP.

Nota: Si quiere insertar el contenido de una página completa XSLT en una página dinámica, el procedimiento es exactamente el mismo. Antes de utilizar el comportamiento de servidor Transformación XSL para insertar la página completa XSLT, elimine todo el código HTML de la página dinámica.

1. Abra una página de ColdFusion, ASP o PHP existente.
2. En la vista Diseño, sitúe el punto de inserción donde desee insertar el fragmento de XSLT.
   Nota: Al insertar fragmentos de XSLT, siempre debe hacer clic en el botón Mostrar vistas de código y diseño después de situar el punto de inserción en la página para poder garantizar que el punto de inserción se encuentra en la ubicación correcta. Si no es así, tal vez deba hacer clic en cualquier otro lugar de la vista Código para situar el punto de inserción en la ubicación que desee.
3. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón del signo más (+) y seleccione Transformación XSLT.



4. En el cuadro de diálogo Transformación XSLT, haga clic en el botón Examinar y busque un fragmento de XSLT o una página completa XSLT.

   Dreamweaver completa el siguiente campo de texto con la ruta de archivo o el URL del archivo XML adjunto al fragmento especificado. Para modificarlo, haga clic en el botón Examinar y busque otro archivo.

5. (Opcional) Haga clic en el botón del signo más (+) para añadir un parámetro XSLT.
6. Haga clic en Aceptar para insertar una referencia al fragmento de XSLT en la página. Este fragmento no se puede editar. Puede hacer doble clic en el fragmento para abrir el archivo de origen y poder editarlo.

   Asimismo, se crea una carpeta llamada includes/MM_XSLTransform/ en la carpeta raíz del sitio, que contiene un archivo de biblioteca de tiempo de ejecución. El servidor de aplicaciones utiliza las funciones definidas en el archivo para realizar la transformación.

7. Cargue la página dinámica en su servidor (Sitio > Colocar) y haga clic en Sí para incluir archivos dependientes. Tanto el archivo que contiene el fragmento de XSLT como el archivo XML que contiene los datos y el archivo de biblioteca de tiempo de ejecución generado deben estar en el servidor para que la página se muestre correctamente. (Si ha seleccionado un archivo XML remoto como fuente de datos, dicho archivo deberá residir en alguna otra ubicación de Internet.)

Volver al principio

Eliminación de fragmentos de XSLT de páginas dinámicas

Para quitar un fragmento de XSLT de una página, puede eliminar el comportamiento de servidor Transformación XSL utilizado para insertar el fragmento. Al eliminar el comportamiento del servidor, sólo se elimina el fragmento de XSLT; no se eliminan otros archivos asociados, como los archivos XML, XSLT o los archivos de biblioteca de tiempo de ejecución.

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), seleccione el comportamiento de servidor Transformación XSL que desee eliminar.
2. Haga clic en el botón del signo menos (-).
   Nota: Debe eliminar siempre los comportamientos del servidor de esta forma. La eliminación manual del código generado únicamente quita el comportamiento del servidor de forma parcial, incluso si el comportamiento del servidor desaparece del panel Comportamientos del servidor.

Volver al principio

Edición de comportamientos de servidor Transformación XSL

Una vez añadido el fragmento de XSLT a una página Web dinámica, puede editar el comportamiento de servidor Transformación XSL siempre que lo desee.

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga doble clic en el comportamiento de servidor Transformación XSL que desee editar.
2. Realice los cambios que desee y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Creación de un vínculo dinámico

Puede crear un vínculo dinámico en su página XSLT que se vincule a un URL específico cuando el usuario haga clic en una palabra o grupo de palabras determinado desde sus datos XML. Para obtener instrucciones completas, consulte la fe de erratas de Dreamweaver en www.adobe.com/go/dw_documentation_es.

Volver al principio

Aplicación de estilos a fragmentos de XSLT

Al crear una página completa XSLT (es decir, una página XSLT que contiene etiquetas <body> y <head>), puede visualizar los datos XML en la página y, después, aplicarles formato como haría con cualquier otro fragmento de contenido mediante el inspector de propiedades o el panel Estilos CSS. Sin embargo, al crear un fragmento de XSLT para su inserción en una página dinámica (por ejemplo, un fragmento para insertar en una página ASP, PHP o Cold Fusion), la representación de los estilos en el fragmento y en la página dinámica se complica bastante. Aunque trabaje con un fragmento de XSLT fuera de la página dinámica, es importante recordar que el fragmento sirve para su utilización dentro de la página y que el resultado del fragmento reside en última instancia en las etiquetas <body> de la página dinámica. Teniendo en cuenta este flujo de trabajo, es importante asegurarse de no incluir elementos <head> (como definiciones de estilos o vínculos a hojas de estilos externas) en los fragmentos de XSLT. Si lo hace, el servidor de aplicaciones insertará estos elementos en la sección <body> de la página dinámica, lo que provocará un marcado no válido.

Por ejemplo, puede que desee crear un fragmento de XSLT para insertarlo en una página dinámica y aplicarle formato con la misma hoja de estilos externa que la página dinámica. Si adjunta la misma hoja de estilos al fragmento, la página HTML resultante contendrá un vínculo duplicado a la hoja de estilos (uno en la sección <head> de la página dinámica y otro en la sección <body> de la página, donde aparece el contenido del fragmento de XSLT). En vez de utilizar este método, debería utilizar hojas de estilo de tiempo de diseño para hacer referencia a la hoja de estilos externa.

Al dar formato al contenido de los fragmentos de XSLT, utilice el siguiente flujo de trabajo:

- En primer lugar, adjunte una hoja de estilos externa a la página dinámica. (Esta es la práctica recomendada para aplicar estilos al contenido de cualquier página Web).
- A continuación, adjunte la misma hoja de estilos externa al fragmento de XSLT como una hoja de estilos de tiempo de diseño. Tal como indica su propio nombre, las hojas de estilos de tiempo de diseño sólo funcionan en la vista Diseño de Dreamweaver.

  Una vez finalizados los dos pasos anteriores, puede crear nuevos estilos en el fragmento de XSLT con la misma hoja de estilos que adjuntó a la página dinámica. El código HTML resultante será más claro (ya que la referencia a la hoja de estilos sólo es válida mientras se trabaja en Dreamweaver) y el fragmento seguirá mostrando los estilos adecuados en la vista Diseño. Además, todos los estilos se aplicarán tanto al fragmento como a la página dinámica cuando la visualice en la vista Diseño, o cuando obtenga una vista previa de la página dinámica en un navegador.

  Nota: Si obtiene una vista previa del fragmento de XSLT en un navegador, éste no mostrará los estilos. Deberá obtener la vista previa de la página dinámica en el navegador para poder visualizar el fragmento de XSLT en el contexto de la página dinámica.

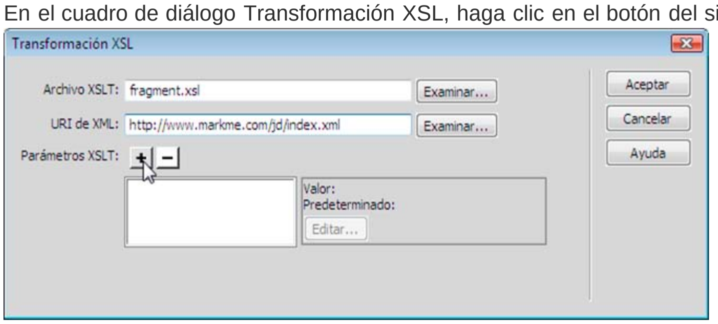
Volver al principio

Utilización de los parámetros en las transformaciones XSL

Puede definir parámetros para su transformación XSL al añadir el comportamiento de servidor Transformación XSL a una página Web. Los parámetros controlan el modo en que se procesan y se muestran los datos XML. Por ejemplo, puede resultar conveniente utilizar un parámetro para identificar y mostrar un artículo concreto de un servidor de noticias. Cuando la página se carga en el navegador, sólo se muestra el artículo especificado con el parámetro.

Adición de un parámetro XSLT a una transformación XSL

1. Abra el cuadro de diálogo Transformación XSL. Puede hacerlo de dos modos: haciendo doble clic en un comportamiento de servidor Transformación XSL del panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), o bien añadiendo un comportamiento de servidor Transformación XSL nuevo.
2. En el cuadro de diálogo Transformación XSL, haga clic en el botón del signo más (+) situado junto a Parámetros XSLT.



3. En el cuadro de diálogo Añadir parámetros, introduzca el nombre del parámetro en el cuadro Nombre. El nombre sólo puede

contener caracteres alfanuméricos. No puede contener espacios.

4. Siga uno de estos procedimientos:
   - Si desea utilizar un valor estático, introdúzcalo en el cuadro de Valor.
   - Si lo que quiere es utilizar un valor dinámico, haga clic en el icono dinámico situado junto al cuadro Valor, rellene los datos necesarios del cuadro de diálogo Datos dinámicos y, por último, haga clic en Aceptar. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo Datos dinámicos.
5. En el cuadro Valor predeterminado, introduzca el valor que quiere que utilice el parámetro si la página no recibe ningún valor de tiempo de ejecución y haga clic en Aceptar.

Edición de un parámetro XSLT

1. Abra el cuadro de diálogo Transformación XSL. Puede hacerlo de dos modos: haciendo doble clic en un comportamiento de servidor Transformación XSL del panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), o bien añadiendo un comportamiento de servidor Transformación XSL nuevo.
2. Seleccione un parámetro en la lista de parámetros XSLT.
3. Haga clic en el botón Editar.
4. Realice los cambios que desee y haga clic en Aceptar.

Eliminación de un parámetro XSLT

1. Abra el cuadro de diálogo Transformación XSL. Puede hacerlo de dos modos: haciendo doble clic en un comportamiento de servidor Transformación XSL del panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), o bien añadiendo un comportamiento de servidor Transformación XSL nuevo.
2. Seleccione un parámetro en la lista de parámetros XSLT.
3. Haga clic en el botón del signo menos (-).

Volver al principio

Creación y edición de regiones condicionales XSLT

Puede crear regiones condicionales simples o múltiples en una página XSLT. Puede seleccionar un elemento en la vista Diseño y aplicar una región condicional a la selección, o bien puede insertar una región condicional en el punto de inserción del documento.

Por ejemplo, si quiere mostrar la expresión “No disponible” junto al precio de un elemento cuando éste ya no esté disponible, puede escribir el texto “No disponible” en la página, seleccionarlo y, después, aplicar una región condicional al texto seleccionado. Dreamweaver rodea la selección con etiquetas <xsl:if> y sólo muestra la palabra “No disponible” en la página cuando los datos cumplen las condiciones de la expresión condicional.

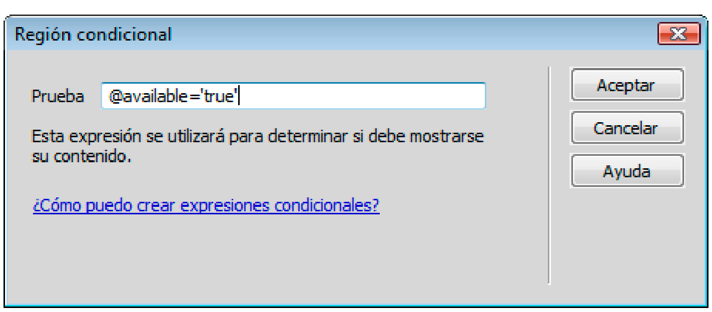
Aplicación de una región condicional XSLT

Puede escribir una expresión condicional simple para insertarla en la página XSLT. Si el contenido está seleccionado al abrir el cuadro de diálogo Región condicional, el contenido se ajustará en un bloque <xsl:if>. Si no hay contenido seleccionado, el bloque <xsl:if> se añadirá en el punto de inserción de la página. Es recomendable utilizar el cuadro de diálogo para familiarizarse con su uso y, más adelante, personalizar la expresión en la vista Código.

El elemento <xsl:if> es similar a la declaración if de otros lenguajes de programación. Este elemento sirve para probar una condición y decidir después qué hacer en función del resultado. El elemento <xsl:if> permite probar una expresión para un valor simple true o false.

1. Seleccione Insertar > Objetos XSLT > Región condicional o haga clic en el icono Región condicional en la categoría XLST del panel Insertar.
2. En el cuadro de diálogo Región condicional, escriba la expresión condicional que quiere utilizar para la región.

   En el siguiente ejemplo, comprobaremos si el valor del atributo @available del nodo de contexto es true.



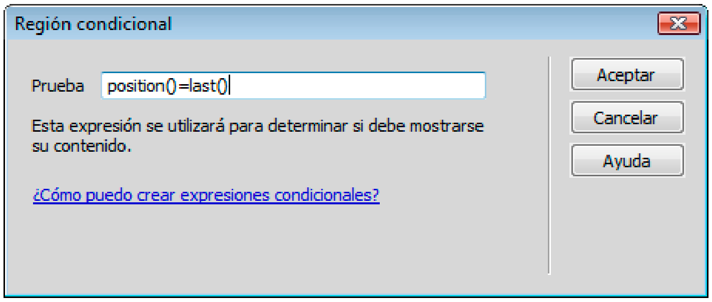
3. Haga clic en Aceptar.

   El código siguiente se inserta en la página XSLT:

```
<xsl:if test="@available=&apos;true&apos;">
    Content goes here
</xsl:if>
```

Nota: Debe rodear los valores de cadena, como los valores true, entre comillas. Dreamweaver codifica las comillas por el usuario (') para que se introduzcan como XHTML válido.

Además de los nodos de prueba para los valores, puede utilizar cualquiera de las funciones compatibles de XSLT en cualquier declaración condicional. La condición se prueba para el nodo actual del archivo XML. En el siguiente ejemplo, queremos probar el último nodo del conjunto de resultados:



Para más información y ejemplos de expresiones condicionales, consulte la sección <xsl:if> del panel Referencia (Ayuda > Referencia).

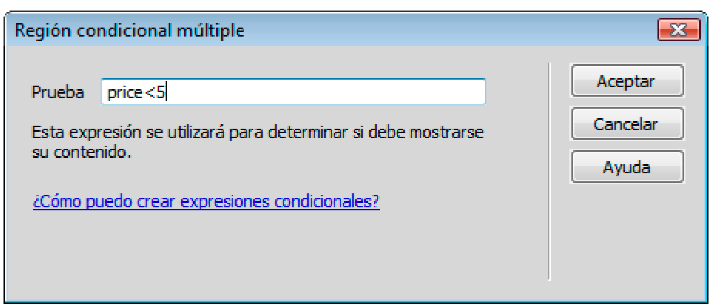
Aplicación de múltiples regiones condicionales XSLT

Puede escribir una expresión condicional simple para insertarla en la página XSLT. Si el contenido está seleccionado al abrir el cuadro de diálogo Región condicional, el contenido se ajustará en un bloque <xsl:choose>. Si no selecciona ningún contenido, el bloque <xsl:choose> se añadirá en el punto de inserción de la página. Es recomendable utilizar el cuadro de diálogo para familiarizarse con su uso y, más adelante, personalizar la expresión en la vista Código.

El elemento <xsl:choose> es similar a la declaración case de otros lenguajes de programación. Este elemento sirve para probar una condición y decidir después qué hacer en función del resultado. El elemento <xsl:choose> permite probar condiciones múltiples.

1. Seleccione Insertar > Objetos XSLT > Región condicional múltiple o haga clic en el icono Región condicional múltiple en la categoría XLST del panel Insertar.
2. En el cuadro de diálogo Región condicional múltiple, escriba la primera condición.

   En el siguiente ejemplo, probaremos si el subelemento price del nodo actual es menor que cinco.



3. Haga clic en Aceptar.

   En el ejemplo, se inserta el código siguiente en la página XSLT:

```
<xsl:choose>
    <xsl:when test="price&lt;5">
        Content goes here
    </xsl:when>
    <xsl:otherwise>
        Content goes here
    </xsl:otherwise>
</xsl:choose>
```

4. Para insertar otra condición, coloque el punto de inserción en la vista Código entre los pares de etiquetas <xsl:when> o justo antes de la etiqueta <xsl:otherwise> y, a continuación, inserte una región condicional (Insertar > Objetos XSLT > Región condicional).

Después de especificar la condición y hacer clic en Aceptar, se inserta otra etiqueta <xsl:when> en el bloque <xsl:choose>.

Para más información y ejemplos de expresiones condicionales, consulte las secciones <xsl:choose> del panel Referencia (Ayuda > Referencia).

Configuración de las propiedades de región condicional (If)

El inspector de propiedades de definición de región condicional sirve para modificar la condición utilizada en una región condicional de la página XSL. La región condicional prueba la condición y decidir qué hacer después en función del resultado.

❖ En el cuadro de prueba, introduzca una nueva condición y presiona la tecla Intro.

Configuración de las propiedades condicionales (When)

El inspector de propiedades de definición de región condicional sirve para modificar la condición utilizada en una región condicional múltiple de la página XSL. La región condicional múltiple prueba la condición y decidir qué hacer después en función del resultado.

❖ En el cuadro de prueba, introduzca una nueva condición y presione la tecla Intro.

Volver al principio

Inserción de comentarios XSL

Puede añadir etiquetas de comentarios XSL en un documento o ajustar una selección en las etiquetas de comentarios XSL.

Adición de etiquetas de comentarios XSL a un documento

❖ Siga uno de estos procedimientos:

- En la vista Diseño, seleccione Insertar > Objetos XSLT > Comentario XSL, redacte el contenido del comentario (o deje el cuadro en blanco) y haga clic en Aceptar.
- En la vista Código, seleccione Insertar > Objetos XSLT > Comentario XSL.

También puede hacer clic en el icono Comentario XSL de la categoría XSLT del panel Insertar.

Ajuste de una selección en etiquetas de comentarios XSL

1. Cambie a la vista Código (Ver > Código).
2. Seleccione el código que quiere comentar.
3. En la barra de herramientas Programación, haga clic en el botón Aplicar comentario y seleccione Aplicar comentario <xsl:comment></xsl:comment>.

Volver al principio

Uso del Creador de expresiones XPath con el fin de añadir expresiones para datos XML

XPath (Lenguaje de rutas XML) es una sintaxis no XML para especificar porciones de un documento XML. Se suele utilizar sobre todo como lenguaje de consultas para datos XML, del mismo modo que el lenguaje SQL se utiliza para realizar consultas en bases de datos. Para más información sobre XPath, consulte la especificación del lenguaje XPath en el sitio Web del W3C www.w3.org/TR/xpath (en inglés).

El Creador de expresiones XPath es una función de Dreamweaver que le permite crear expresiones XPath simples para identificar nodos de datos concretos y regiones repetidas. La ventaja de este método reside en que, en vez de arrastrar los valores desde el árbol del esquema XML, puede dar formato al valor que se visualiza. El contenido actual se identifica en función de la posición del punto de inserción en el archivo XSL cuando está abierto el cuadro de diálogo Creador de expresiones XPath. El contexto actual se muestra en negrita en el árbol del esquema XML. A medida que se realizan selecciones en este cuadro de diálogo, se generan declaraciones XPath correctas relativas al contexto actual. Con esto se simplifica el proceso de creación de expresiones XPath correctas para ingenieros y usuarios avanzados.

Nota: Esta función está diseñada para ayudarle a crear expresiones XPath simples que identifiquen un nodo concreto o regiones repetidas. No da la posibilidad de editar las expresiones manualmente. Si necesita crear expresiones más complejas, utilice el cuadro de diálogo Creador de expresiones XPath para empezar y, después, personalice las expresiones en la vista Código o en el inspector de propiedades.

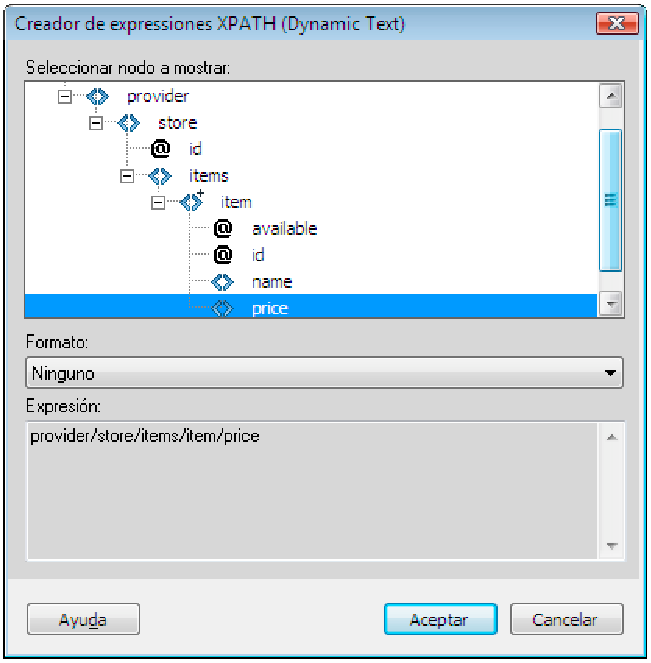
Creación de una expresión XPath para identificar un nodo concreto

1. Haga doble clic en el marcador de posición de datos XML de la página para abrir el Creador de expresiones XPath.
2. En el cuadro de diálogo Creador de expresiones XPATH (Texto dinámico), seleccione cualquier nodo del árbol del esquema XML.

   Se escribe la expresión XPath correcta en el cuadro Expresión para identificar al nodo.

   Nota: Si selecciona un nodo distinto en el árbol del esquema XML, la expresión cambia para reflejar la selección.

   En el siguiente ejemplo, se mostrará el subelemento price del nodo item:



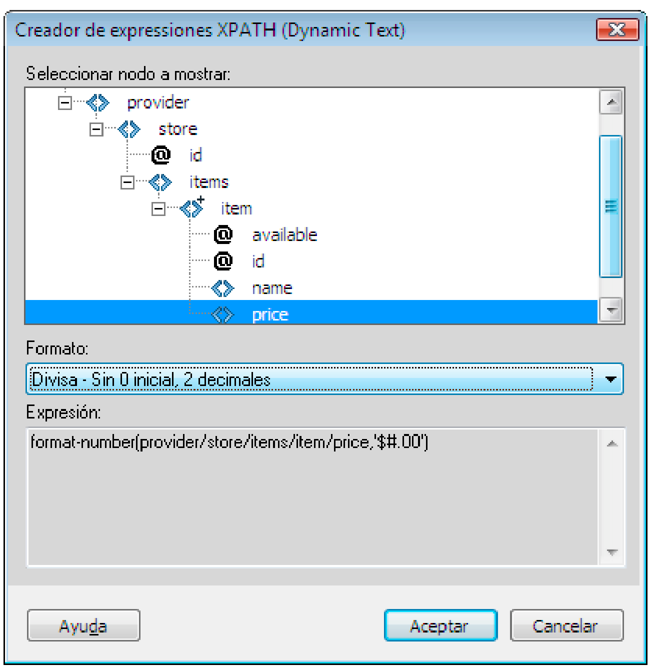
La selección insertaría el siguiente código en la página XSLT:

```
<xsl:value-of select="price"/>
```

3. (Opcional) Seleccione una opción de formato en el menú emergente Formato.

   Dar formato a una selección resulta útil cuando el valor del nodo devuelve un número. Dreamweaver proporciona una lista predefinida de las funciones de formato. Si desea obtener una lista completa de las funciones y ejemplos de formato disponibles, consulte el panel Referencia.

   En el siguiente ejemplo, daremos formato al subelemento price como una divisa con dos posiciones decimales:



   Estas opciones insertarían el siguiente código en la página XSLT:

```
<xsl:value-of select="format-number(provider/store/items/item/price,'$#.00')"/>
```

4. Haga clic en Aceptar.
5. Para visualizar el valor de cada nodo del archivo XML, aplique una región repetida al elemento que contiene el texto dinámico

(por ejemplo, la fila de una tabla HTML o un párrafo).

Para más información y ejemplos de selección de nodos que devuelven un valor, consulte la sección <xsl:value-of/> del panel Referencia.

Selección de un nodo para repetir

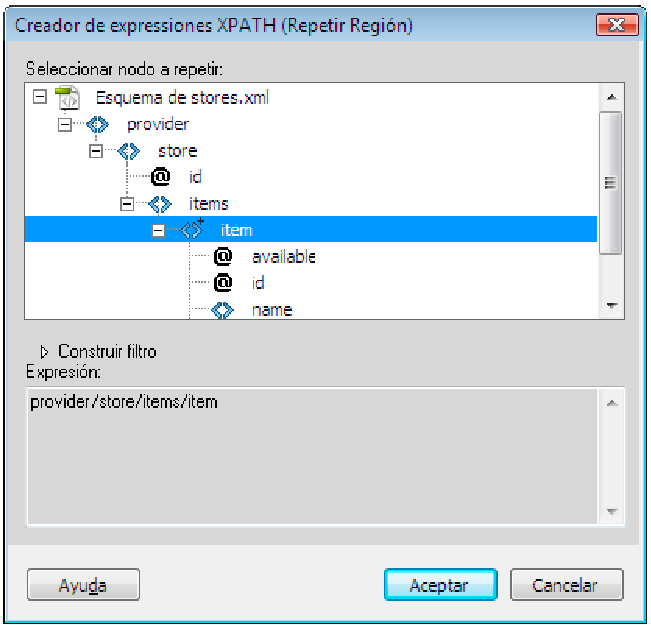
Puede seleccionar un nodo sobre el que repetir y, opcionalmente, para filtrar los resultados. En el cuadro de diálogo Creador de expresiones XPath, el contenido seleccionado se ajustará dentro de un bloque <xsl:for-each>. Si no ha seleccionado ningún contenido, el bloque <xsl:for-each> se introducirá en el punto de inserción del cursor.

1. Haga doble clic en el marcador de posición de datos XML de la página para abrir el Creador de expresiones XPath.
2. En el cuadro de diálogo Creador de expresiones XPATH (Repetir región), seleccione el elemento que desea repetir en el árbol del esquema XML.

   Se escribe la expresión XPath correcta en el cuadro Expresión para identificar al nodo.

   Nota: Los elementos repetidos se identifican con un símbolo de signo más (+) en el árbol del esquema XML.

   En el siguiente ejemplo, repetiremos en cada nodo item dentro del archivo XML.



   Al hacer clic en Aceptar, el siguiente código se inserta en la página XSLT:

```
<xsl:for-each select="provider/store/items/item">
 Content goes here
</xsl:for-each>
```

   En algunos casos, tal vez quiera trabajar con un subconjunto de los nodos repetidos; por ejemplo, puede que sólo le interesen los elementos que tengan atributos un valor específico. En este caso, deberá crear un filtro.

Filtro de los datos que desea repetir

Utilice un filtro para identificar los nodos repetidos que tienen valores de atributo concretos.

1. En el árbol del esquema XML, seleccione un nodo para repetir.
2. Haga clic en el botón de expansión de creación del filtro.
3. Haga clic en el botón de signo más (+) para crear un filtro vacío.
4. Introduzca los criterios del filtro en los siguientes campos:

   Filtrar por Especifica el nodo repetido que contiene los datos con los que desea filtrar. El menú emergente proporciona una lista de nodos ascendentes relacionados con el nodo seleccionado en el árbol del esquema XML.

   Where Especifica el atributo o el subelemento del nodo Filtrar por que se utilizará para limitar los resultados. Puede seleccionar un atributo o un subelemento en el menú emergente, o bien introducir su propia expresión XPath en este campo para identificar los hijos que se encuentran en la estructura profunda del árbol del esquema.

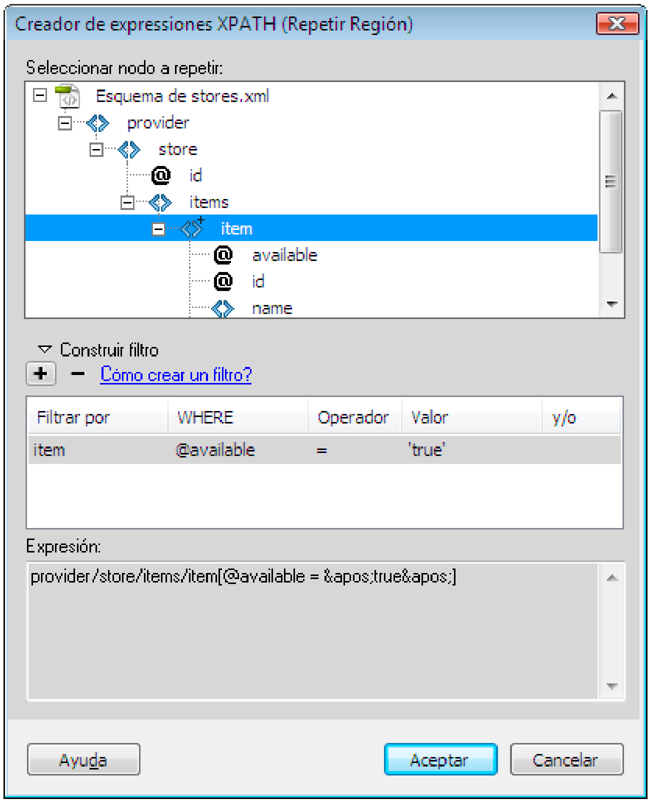
   Operador Especifica el operador de comparación que se utiliza en la expresión del filtro.

Valor Especifica el valor que se debe comprobar en el nodo Filtrar por. Introduzca el valor. Si los parámetros dinámicos están definidos en la página XSLT, puede seleccionar uno de ellos en el menú emergente.

5. Si quiere especificar otro filtro, vuelva a hacer clic en el botón del signo más (+).

   Al introducir valores o realizar selecciones en los menús emergentes, cambia la expresión XPath en el cuadro Expresión.

   En el siguiente ejemplo, queremos restringir el conjunto de resultados a los nodos item en los que el valor del atributo @available sea true.

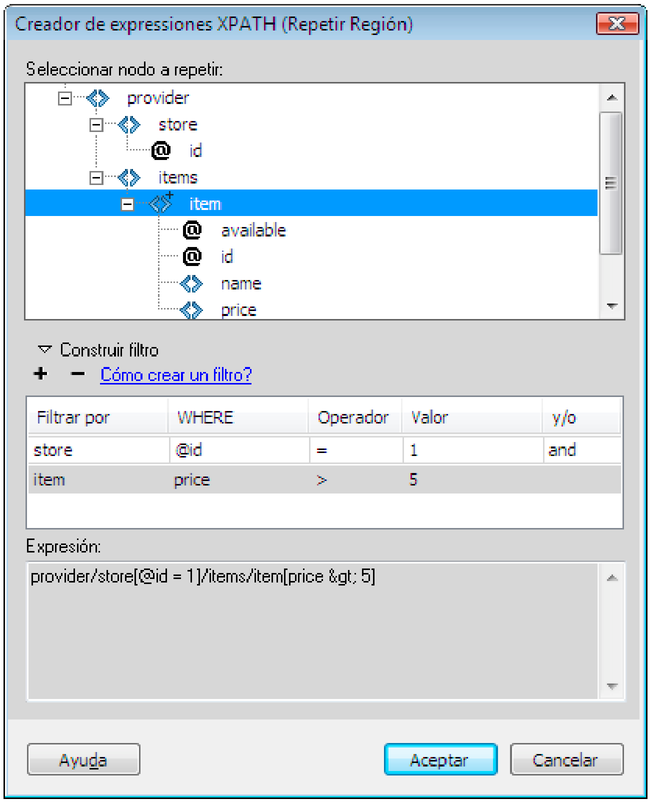


Al hacer clic en Aceptar, el siguiente código se inserta en la página XSLT:

```
<xsl:for-each select="provider/store/items/item[@available = &apos;true&apos;]">
      Content goes here
</xsl:for-each>
```

Nota: Debe rodear los valores de cadena como valores true entre comillas. Dreamweaver codifica las comillas por el usuario (') para que se introduzcan como XHTML válido.

Es posible crear filtros más complejos que permitan especificar nodos padre como parte de los criterios de filtro. En el siguiente ejemplo, queremos restringir el conjunto de resultados a los nodos item en los que el atributo @id de store sea igual a 1 y el nodo price de item sea mayor que 5.



Al hacer clic en Aceptar, el siguiente código se inserta en la página XSLT:

```
<xsl:for-each select="provider/store[@id = 1]/items/item[price &gt; 5]">
    Content goes here
</xsl:for-each>
```

Para más información y ejemplos de regiones repetidas, consulte la sección <xsl:for-each> del panel Referencia.

Más temas de ayuda

Realización de transformaciones XSL en el cliente

Volver al principio

Flujo de trabajo para la realización de transformaciones XSL en el lado del cliente

Puede realizar transformaciones XSL en el lado del cliente. Infórmese sobre las transformaciones XSL del lado del servidor y del lado del cliente y sobre la utilización de XML y XSL con páginas Web antes de crear páginas que muestren datos XML.

El flujo de trabajo general para realizar transformaciones XSL del lado del cliente es el siguiente (cada uno de los pasos se describe en otros temas):

1. Configure un sitio de Dreamweaver.

2. Cree una página XSLT o convierta una página HTML en XSLT.

- En el sitio de Dreamweaver, cree una página completa XSLT.
- Convierta una página HTML existente en una página completa XSLT.

3. Adjunte una fuente de datos XML a la página (si aún no lo ha hecho).
El archivo XML que adjunta debe residir en el mismo directorio que la página XSLT.

4. Vincule los datos XML a la página XSLT.

5. Visualice los datos XML vinculándolos a la página XSLT completa.

6. Si procede, añada un objeto XSLT Repetir región a la tabla, o bien una fila de tabla que contenta los marcadores de posición de datos XML.

7. Adjunte la página XSLT a la página XML.

8. Publique la página XML y la página XSLT vinculada en el servidor Web.

9. Visualice la página XML en un navegador.
Al hacerlo, el navegador transforma los datos XML, les da formato con la página XSLT y muestra la página con estilos en el navegador.

Volver al principio

Creación de páginas completas XSLT y visualización de datos

Para llevar a cabo transformaciones en el lado del cliente, es preciso utilizar una página completa XSLT. (Los fragmentos de XSLT no son válidos para este tipo de transformación.) Siga estos pasos generales para crear páginas XSLT, aplicarles formato y vincular a ellas datos XML para transformaciones del lado del cliente:

1. Cree la página XSLT.

2. Muestre datos en la página XSLT.

3. Muestre elementos de repetición en la página XSLT.

Volver al principio

Vinculación de una página XSLT con una página XML

Una vez que dispone de la página completa XSLT con marcadores de posición de contenido dinámico para los datos XML, debe insertar una referencia a la página XSLT en la página XML.

Nota: Los archivos XML y XSL que se utilizan para las transformaciones en el lado del cliente deben estar en el mismo directorio. De lo contrario, el navegador leerá el archivo XML y buscará la página XSLT para la transformación, pero no podrá encontrar los activos (hojas de estilos, imágenes, etc.) definidos por los vínculos relacionados en la página XSLT.

1. Abra el archivo XML que quiere vincular con la página XSLT.

2. Seleccione Comandos > Adjuntar una hoja de estilos XSLT.
3. En el cuadro de diálogo, haga clic en el botón Examinar, navegue hasta la página XSLT con la que desea establecer el vínculo, selecciónela y haga clic en Aceptar.
4. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo e insertar la referencia a la página XSLT en la parte superior del documento XML.

Más temas de ayuda

Entidades de caracteres no presentes para XSLT

Especificación de una entidad de caracteres no presente

Volver al principio

Especificación de una entidad de caracteres no presente

En XSLT, algunos caracteres no están permitidos en determinados contextos. Por ejemplo, no es posible utilizar el signo menor que (<) y el carácter ampersand (&) en el texto entre etiquetas o en un valor de atributo. El motor de transformación XSLT generará un error si se utilizan estos caracteres de forma incorrecta. Para solucionar el problema, puede especificar entidades de caracteres para reemplazar los caracteres especiales.

Una entidad de caracteres es una cadena de caracteres que representa a otros caracteres. Las entidades de caracteres están identificadas por un nombre o por un número. Una entidad con nombre comienza con un carácter ampersand (&) seguido del nombre o los caracteres, y termina con un punto y coma (;). Por ejemplo, < representa el carácter de paréntesis angular de apertura (<). Las entidades con números también comienzan y terminan del mismo modo, con la excepción de un símbolo de almohadilla (#) y un número que especifican el carácter.

XSLT tiene las siguientes 5 entidades predefinidas:

Carácter	Código de entidad
< (menor que)	<
& (ampersand)	&
> (mayor que)	>
" (comillas)	"
‘ (apóstrofo)	'

Si utiliza otras entidades de caracteres en un archivo XSL, deberá definirlas en la sección DTD del archivo XSL. Dreamweaver proporciona varias definiciones de entidades predeterminadas visibles en la parte superior de un archivo XSL creado con Dreamweaver. Estas entidades predeterminadas cubren una amplia selección de los caracteres utilizados con mayor frecuencia.

Al obtener una vista previa del archivo XSL en un navegador, Dreamweaver comprueba si hay entidades no definidas en el archivo XSL y, si las encuentra, se lo notifica.

Si se obtiene una vista previa de un archivo XML adjunto a un archivo XSLT, o si se obtiene una vista previa de una página en el lado del servidor con una transformación XSLT, el servidor o el navegador (y no Dreamweaver) será el que notifique de las posibles entidades no definidas. A continuación se muestra un ejemplo del mensaje que se obtiene en Internet Explorer al solicitar un archivo XML transformado por un archivo XSL con una definición de entidad no presente:

```
Reference to undefined entity 'auml'. Error processing resource 'http://localhost/testthis/list.xsl'. Line
28, Position 20
<p class=''test''>&auml;</p>
-------------------^
```

Para corregir el error en la página, debe añadir la definición de la entidad manualmente.

Especificación de una definición de entidad no presente

1. Busque el carácter no presente en la página de referencia de entidades de caracteres disponible en inglés en el sitio Web del W3C www.w3.org/TR/REC-html40/sgml/entities.html.

   Esta página Web contiene las 252 entidades permitidas en HTML 4 y XHTML 1.0.

   Por ejemplo, si la entidad de caracteres Egrave no está presente, busque “Egrave” en la página Web del W3C. Encontrará la siguiente entrada:

   ```
   <!ENTITY Egrave CDATA "&#200;" -- latin capital letter E with grave, U+00C8 ISOlat1 -->
   ```

2. Anote el nombre y el código de la entidad de la entrada.

   En este ejemplo, Egrave es el nombre de la entidad y &#200 representa el código.

3. Con esta información, cambie a la vista Código e introduzca la siguiente etiqueta de entidad en la parte superior del archivo XSL (después de la declaración Doctype y con el resto de etiquetas de entidades):

```
<!ENTITY <var class="varname">entityname</var> "<var class="varname">entitycode</var>;">
```

   Para el ejemplo, debería introducir la siguiente etiqueta de entidad:

```
<!ENTITY Egrave "&#200;">
```

4. Guarde el archivo.

   Si utiliza muchas veces las mismas entidades de caracteres, tal vez quiera añadir sus definiciones de forma permanente a los archivos XSL que Dreamweaver crea de forma predeterminada mediante el comando Archivo > Nuevo.

Adición de definiciones de entidades a los archivos XSL que Dreamweaver crea de forma predeterminada

1. Localice el siguiente archivo de configuración en la carpeta de aplicaciones de Dreamweaver y ábralo en cualquier editor de texto:

   Configuration/DocumentTypes/MMDocumentTypeDeclarations.xml

2. Localice la declaración denominada mm_xslt_1:

```
<documenttypedeclaration id="mm_xslt_1">
```

3. Introduzca la nueva etiqueta (o etiquetas) en la lista de etiquetas de entidades, tal como se indica a continuación:

```
<!ENTITY <var class="varname">entityname</var> "<var class="varname">entitycode</var>;">
```

4. Guarde el archivo y reinicie Dreamweaver.

Sitios, páginas y formularios web dinámicos

Aspectos básicos de las aplicaciones Web

Volver al principio

Aplicaciones Web

Una aplicación Web es un sitio Web que contiene páginas con contenido sin determinar, parcialmente o en su totalidad. El contenido final de una página se determina sólo cuando el usuario solicita una página del servidor Web. Dado que el contenido final de la página varía de una petición a otra en función de las acciones del visitante, este tipo de página se denomina página dinámica.

Las aplicaciones Web se crean en respuesta a diversas necesidades o problemas. En esta sección se describen los usos más habituales de las aplicaciones Web y se proporciona un ejemplo sencillo.

Volver al principio

Usos comunes de las aplicaciones Web

Las aplicaciones Web pueden tener numerosos usos tanto para los visitantes como para los ingenieros de desarrollo, entre otros:

- Permitir a los usuarios localizar información de forma rápida y sencilla en un sitio Web en el que se almacena gran cantidad de contenido.

  Este tipo de aplicación Web ofrece a los visitantes la posibilidad de buscar contenido, organizarlo y navegar por él de la manera que estimen oportuna. Algunos ejemplos son: las intranets de las empresas, Microsoft MSDN (www.msdn.microsoft.com) y Amazon.com (www.amazon.com).

- Recoger, guardar y analizar datos suministrados por los visitantes de los sitios.

  En el pasado, los datos introducidos en los formularios HTML se enviaban como mensajes de correo electrónico a los empleados o a aplicaciones CGI para su procesamiento. Una aplicación Web permite guardar datos de formularios directamente en una base de datos, además de extraer datos y crear informes basados en la Web para su análisis. Ejemplos de ello son las páginas de los bancos en línea, las páginas de tiendas en línea, las encuestas y los formularios con datos suministrados por el usuario.

- Actualizar sitios Web cuyo contenido cambia constantemente.

  Una aplicación Web evita al diseñador Web tener que actualizar continuamente el código HTML del sitio. Los proveedores de contenido, como los editores de noticias, proporcionan el contenido a la aplicación Web y ésta actualiza el sitio automáticamente. Entre los ejemplos figuran Economist (www.economist.com) y CNN (www.cnn.com).

Volver al principio

Ejemplo de aplicación Web

Ana es una diseñadora Web profesional y usuaria experimentada de Dreamweaver cuya tarea consiste en mantener los sitios de intranet e Internet de una empresa de tamaño medio en la que trabajan 1.000 empleados. Un día, Pedro, del departamento de RR.HH., le expone un problema. Su departamento administra un programa de promoción de la salud por el que los empleados reciben puntos por cada kilómetro recorrido a pie, en bicicleta o corriendo. Cada empleado debe informar a Pedro del número total de kilómetros recorridos cada mes a través del correo electrónico. A finales de mes, Pedro reúne todos los mensajes de correo electrónico y entrega a los empleados pequeños regalos en metálico en función del total de puntos acumulados.

El problema de Pedro es que el programa de salud ha tenido demasiado éxito. Es tal el número de empleados que participan en él que Pedro se ve inundado de mensajes a final de cada mes. Pedro pregunta a Ana si se le ocurre alguna solución basada en la Web.

Ana le propone una aplicación Web basada en la intranet, que puede realizar las siguientes tareas:

- Permitir a los empleados introducir los kilómetros recorridos en una página Web mediante un formulario HTML sencillo

- Almacenar los kilómetros recorridos por cada empleado en una base de datos
- Calcular los puntos en función de los datos de kilometraje
- Permitir a los empleados supervisar su progreso mensual
- Proporcionar a Pedro acceso mediante un solo clic al total de puntos al final de cada mes

  Ana tiene la aplicación lista y en funcionamiento antes de la hora del almuerzo gracias a Dreamweaver, que proporciona las herramientas necesarias para crear este tipo de aplicación con rapidez y facilidad.

Volver al principio

Funcionamiento de una aplicación Web

Una aplicación Web es un conjunto de páginas Web estáticas y dinámicas. Una página Web estática es aquélla que no cambia cuando un usuario la solicita: el servidor Web envía la página al navegador Web solicitante sin modificarla. Por el contrario, el servidor modifica las páginas Web dinámicas antes de enviarlas al navegador solicitante. La naturaleza cambiante de este tipo de página es la que le da el nombre de dinámica.

Por ejemplo, podría diseñar una página para que mostrara los resultados del programa de salud y dejara cierta información fuera (como el nombre del empleado y sus resultados) para calcularla cuando la página la solicite un empleado en particular.

En las siguientes secciones se describe con mayor detalle el funcionamiento de las aplicaciones Web.

Volver al principio

Procesamiento de páginas Web estáticas

Un sitio Web estático consta de un conjunto de páginas y de archivos HTML relacionados alojados en un equipo que ejecuta un servidor Web.

Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web. La petición de una página se genera cuando el usuario hace clic en un vínculo de una página Web, elige un marcador en un navegador o introduce una URL en el cuadro de texto Dirección del navegador.

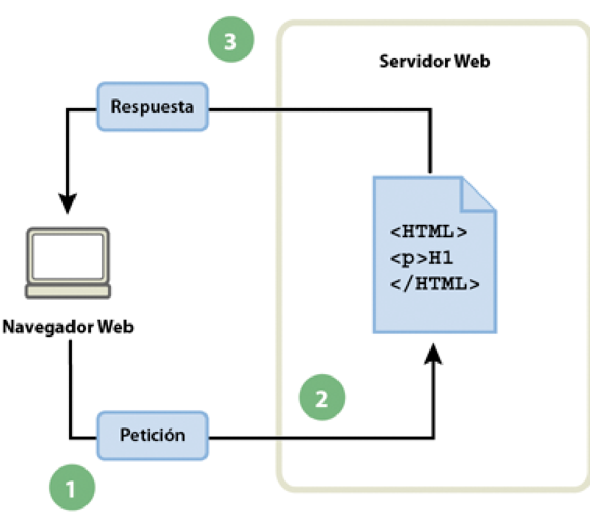
El contenido final de una página Web estática lo determina el diseñador de la página y no cambia cuando se solicita la página. A continuación se incluye un ejemplo:

```
<html>
    <head>
        <title>Trio Motors Information Page</title>
    </head>
    <body>
        <h1>About Trio Motors</h1>
        <p>Trio Motors is a leading automobile manufacturer.</p>
    </body>
</html>
```

El diseñador escribe todas y cada una de las líneas de código HTML de la página antes de colocarla en el servidor. El código HTML no cambia una vez colocado en el servidor y por ello, este tipo de páginas se denomina página estática.

Nota: En sentido estricto, una página “estática” puede no ser estática en absoluto. Por ejemplo, una imagen de sustitución o contenido de Flash (un archivo SWF) puede hacer que una página estática tome vida. No obstante, en esta guía se habla de página estática cuando ésta se envía al navegador sin modificaciones.

Cuando el servidor Web recibe una petición de una página estática, el servidor lee la solicitud, localiza la página y la envía al navegador solicitante, como se muestra en el siguiente ejemplo:



1. El navegador Web solicita la página estática. **2.** El servidor localiza la

página. **3.** El servidor Web envía la página al navegador solicitante.

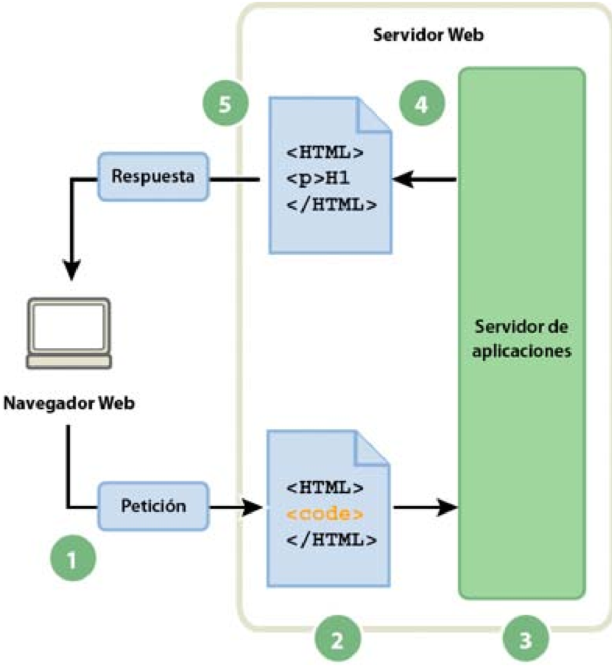
En el caso de las aplicaciones Web, algunas líneas de código no están determinadas cuando el usuario solicita la página. Estas líneas deben determinarse mediante algún mecanismo antes de enviar la página al navegador. En la siguiente sección se describe dicho mecanismo.

Volver al principio

Procesamiento de páginas dinámicas

Cuando un servidor Web recibe una petición para mostrar una página Web estática, el servidor la envía directamente al navegador que la solicita. Cuando el servidor Web recibe una petición para mostrar una página dinámica, sin embargo, reacciona de distinta forma: transfiere la página a un software especial encargado de finalizar la página. Este software especial se denomina servidor de aplicaciones.

El servidor de aplicaciones lee el código de la página, finaliza la página en función de las instrucciones del código y elimina el código de la página. El resultado es una página estática que el servidor de aplicaciones devuelve al servidor Web, que a su vez la envía al navegador solicitante. Lo único que el navegador recibe cuando llega la página es código HTML puro. A continuación se incluye una vista de este proceso:



1. El navegador Web solicita la página dinámica. **2.** El servidor Web localiza la página y la envía al servidor de aplicaciones. **3.** El servidor de aplicaciones busca instrucciones en la página y la termina. **4.** El servidor de aplicaciones pasa la página terminada al servidor Web. **5.** El servidor Web envía la página finalizada al navegador solicitante.

Volver al principio

Acceso a una base de datos

Un servidor de aplicaciones le permite trabajar con recursos del lado del servidor, como las bases de datos. Por ejemplo, una página dinámica puede indicar al servidor de aplicaciones que extraiga datos de una base de datos y los inserte en el código HTML de la página. Para más información, consulte www.adobe.com/go/learn_dw_dbguide_es.

El uso de una base de datos para almacenar contenido permite separar el diseño del sitio Web del contenido que se desea mostrar a los usuarios del sitio. En lugar de escribir archivos HTML individuales para cada página, sólo se necesita escribir una página —o plantilla— para los distintos tipos de información que se desea presentar. Posteriormente, podrá cargar contenido en una base de datos y, seguidamente, hacer que el sitio Web recupere el contenido en respuesta a una solicitud del usuario. También puede actualizar la información en un único origen y, posteriormente, implantar ese cambio en todo el sitio Web sin necesidad de editar manualmente cada página. Puede utilizar Adobe® Dreamweaver® para diseñar formularios Web que inserten, actualicen o eliminen datos de la base de datos.

La instrucción para extraer datos de una base de datos recibe el nombre de consulta de base de datos. Una consulta consta de criterios de búsqueda expresados en un lenguaje de base de datos denominado SQL (Structured Query Language, lenguaje de consulta estructurado). La consulta SQL se escribe en los scripts o etiquetas del lado del servidor de la página.

Un servidor de aplicaciones no se puede comunicar directamente con una base de datos porque el formato de esta última impide que se descifren los datos, de una forma bastante similar a cuando un documento de Microsoft Word no puede descifrarse al abrirlo con el Bloc de Notas o BBEdit. El servidor de aplicaciones sólo se puede comunicar con la base de datos a través de un controlador que actúe de intermediario con la base de datos: el software actúa entonces como un intérprete entre el servidor de aplicaciones y la base de datos.

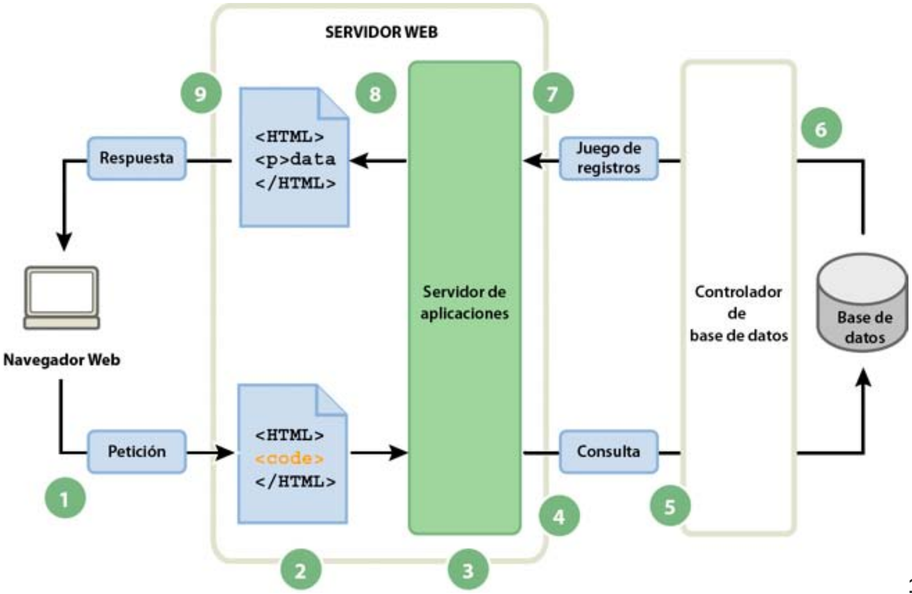
Una vez que el controlador establece la comunicación, la consulta se ejecuta en la base de datos y se crea un juego de registros. Un juego de registros es un conjunto de datos extraídos de una o varias tablas de una base de datos. El juego de registros se devuelve al servidor de aplicaciones, que emplea los datos para completar la página.

A continuación se ofrece una consulta de base de datos sencilla escrita en SQL:

```
SELECT lastname, firstname, fitpoints
FROM employees
```

Esta instrucción crea un juego de registros de tres columnas y lo completa con filas que contienen el apellido, el nombre y los puntos de forma física de todos los empleados de la base de datos. Para más información, consulte www.adobe.com/go/learn_dw_sqlprimer_es.

En el siguiente ejemplo se muestra el proceso de consulta de base de datos y de devolución de los datos al navegador:



1. El navegador Web solicita la página dinámica. **2.** El servidor Web localiza la página y la envía al servidor de aplicaciones. **3.** El servidor de aplicaciones busca instrucciones en la página. **4.** El servidor de aplicaciones envía la consulta al controlador de la base de datos. **5.** El controlador ejecuta la consulta en la base de datos. **6.** El juego de registros se devuelve al controlador. **7.** El controlador pasa el juego de registros al servidor de aplicaciones. **8.** El servidor de aplicaciones inserta los datos en una página y luego pasa la página al servidor Web. **9.** El servidor Web envía la página finalizada al navegador solicitante.

Puede utilizar prácticamente cualquier base de datos con su aplicación Web, siempre y cuando se haya instalado el controlador de base de datos correcto en el servidor.

Si tiene intención de desarrollar pequeñas aplicaciones de bajo coste, puede utilizar una base de datos basada en archivos, como las que permite crear Microsoft Access. En cambio, si desea desarrollar aplicaciones empresariales críticas, puede utilizar una base de datos basada en servidor, como las que permite crear Microsoft SQL Server, Oracle 9i o MySQL.

Si la base de datos está situada en un sistema distinto del servidor Web, asegúrese de disponer de una conexión rápida entre ambos sistemas para que la aplicación Web pueda funcionar de forma rápida y eficiente.

Volver al principio

Creación de páginas dinámicas

La creación de una página dinámica implica, en primer lugar, escribir el código HTML y, seguidamente, añadir los scripts o etiquetas del lado del servidor al código HTML para crear la página dinámica. Al visualizar el código resultante, el lenguaje aparece incrustado en el código HTML de la página. Por esta razón, estos lenguajes se conocen como lenguajes de programación incrustados en HTML. En el siguiente ejemplo básico se utiliza ColdFusion Markup Language (CFML):
Nota: La compatibilidad con CFML se ha eliminado de Dreamweaver CC y versiones posteriores.

```
<html>
    <head>
        <title>Trio Motors Information Page</title>
    </head>
    <body>
        <h1>About Trio Motors</h1>
        <p>Trio Motors is a leading automobile manufacturer.</p>
        <!--- embedded instructions start here --->
        <cfset department="Sales">
        <cfoutput>
        <p>Be sure to visit our #department# page.</p>
        </cfoutput>
        <!--- embedded instructions end here --->
    </body>
</html>
```

Las instrucciones incrustadas de esta página realizan las siguientes acciones:

1. Crean una variable denominada department y le asignan la cadena "Sales".
2. Inserta el valor de la variable, "Sales", en el código HTML.

El servidor de aplicaciones devuelve la siguiente página al servidor Web:

```
<html>
    <head>
        <title>Trio Motors Information Page</title>
    </head>
    <body>
        <h1>About Trio Motors</h1>
        <p>Trio Motors is a leading automobile manufacturer.</p>
        <p>Be sure to visit our Sales page.</p>
    </body>
</html>
```

El servidor Web envía la página al navegador solicitante, que la muestra de la siguiente forma:

About Trio Motors

Trio Motors is a leading automobile manufacturer.

Be sure to visit our Sales page.

La utilización de un lenguaje basado en etiquetas o en scripts se decide en función de la tecnología de servidor disponible en el servidor. A continuación se enumeran los lenguajes más utilizados para las tecnologías de servidor que admite Dreamweaver:

Tecnología de servidor	Lenguaje
ColdFusion	ColdFusion Markup Language (CFML)
Active Server Pages (ASP)	VBScript JavaScript
PHP	PHP

Dreamweaver puede crear los scripts (archivos de comando) o las etiquetas del lado del servidor necesarias para que sus páginas funcionen, o puede escribirlos usted manualmente en el entorno de programación de Dreamweaver.

Volver al principio

Terminología de aplicaciones Web

En esta sección se definen términos utilizados con frecuencia relacionados con las aplicaciones Web.

Servidor de aplicaciones Software que ayuda al servidor Web a procesar las páginas que contienen scripts o etiquetas del lado del servidor. Cuando se solicita al servidor una página de este tipo, el servidor Web pasa la página al servidor de aplicaciones para su procesamiento antes de enviarla al navegador. Para más información, consulte Funcionamiento de una aplicación Web.
Entre los servidores de aplicaciones más comunes figuran ColdFusion y PHP.

Base de datos Conjunto de datos almacenados en tablas. Cada fila de una tabla constituye un registro de datos, y cada columna constituye un campo del registro, como se indica en el siguiente ejemplo:



Controlador de base de datos Software que actúa como intérprete entre una aplicación Web y una base de datos. Los datos de una base de datos se almacenan en un formato propio de dicha base de datos. Un controlador de base de datos permite a la aplicación Web leer y manipular datos que, de otro modo, resultarían indescifrables.

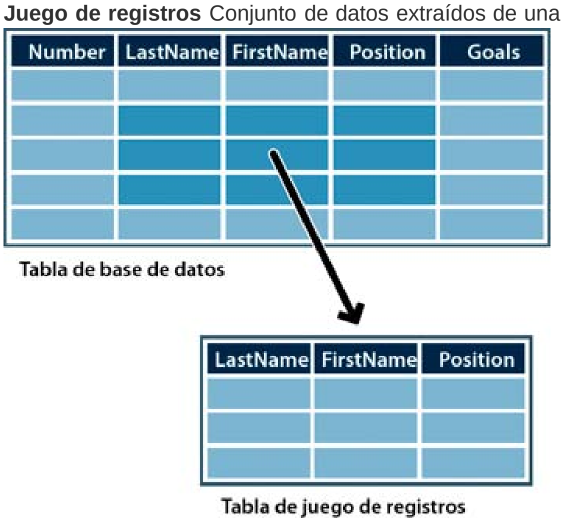
Sistema de administración de base de datos (DBMS o sistema de base de datos) Software que se utiliza para crear y manipular bases de datos. Entre los sistemas de bases de datos más habituales figuran Microsoft Access, Oracle 9i y MySQL.

Consulta de base de datos Operación mediante la cual se extrae un juego de registros de una base de datos. Una consulta consta de criterios

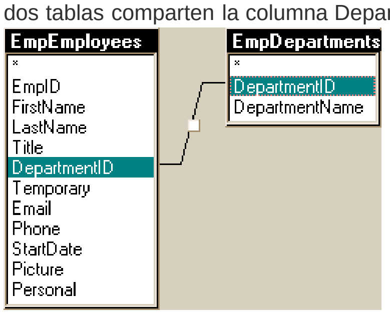
de búsqueda expresados en un lenguaje de base de datos denominado SQL. Por ejemplo, la consulta puede especificar que sólo se incluyan determinadas columnas o determinados registros en el juego de registros.

Página dinámica Página Web personalizada por el servidor de aplicaciones antes de que la página se envíe a un navegador.

Juego de registros Conjunto de datos extraídos de una o varias tablas de una base de datos, como se ilustra en el siguiente ejemplo:



Base de datos relacional Base de datos que contiene múltiples tablas que comparten datos. La siguiente base de datos es relacional porque dos tablas comparten la columna DepartmentID.



Tecnología de servidor Tecnología que utiliza un servidor de aplicaciones para modificar páginas dinámicas en tiempo de ejecución.

El entorno de desarrollo de Dreamweaver admite las siguientes tecnologías de servidor:

- Adobe® ColdFusion®
- Microsoft Active Server Pages (ASP)
- PHP: Hypertext Preprocessor (PHP)

También puede utilizar el entorno de programación de Dreamweaver para desarrollar páginas para cualquier otra tecnología de servidor no incluida en la lista.

Página estática Página Web que el servidor de aplicaciones no modifica antes de que la página se envíe a un navegador. Para más información, consulte Procesamiento de páginas Web estáticas.

Aplicación Web Sitio Web que contiene páginas con contenido sin determinar, parcialmente o en su totalidad. El contenido final de estas páginas se determina sólo cuando un visitante solicita una página del servidor Web. Dado que el contenido final de la página varía de una petición a otra en función de las acciones del visitante, este tipo de página se denomina página dinámica.

Servidor Web Software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web. La petición de una página se genera cuando un visitante hace clic en un vínculo de una página Web en el navegador, elige un marcador en el navegador o introduce un URL en el cuadro de texto Dirección del navegador.

Entre los servidores Web más utilizados se incluyen Microsoft Internet Information Server (IIS) y Apache HTTP Server.

Más temas de ayuda

Guía de bases de datos para principiantes

Configuración del equipo para desarrollo de aplicaciones

Volver al principio

Lo que necesita para crear aplicaciones Web

Para crear aplicaciones Web en Adobe® Dreamweaver®, necesitará el siguiente software:

- Servidor Web
- Un servidor de aplicaciones que se ejecute en el servidor Web

  Nota: En el contexto de las aplicaciones Web, los términos servidor Web y servidor de aplicaciones se refieren a software y no a hardware.

  Si desea utilizar una base de datos con la aplicación, necesitará además el siguiente software:

- Un sistema de bases de datos
- Un controlador de base de datos compatible con la base de datos

  Varias empresas que proporcionan alojamiento Web ofrecen planes que le permitirán utilizar su software para probar e implementar aplicaciones Web. En algunos casos, puede instalar el software necesario en el mismo equipo que Dreamweaver para realizar tareas de desarrollo. También puede instalarlo en un equipo de red (habitualmente en un equipo con Windows 2000 o XP) para que otros desarrolladores puedan trabajar en el mismo proyecto.

  Si desea utilizar una base de datos con la aplicación Web, deberá conectarse antes con ella.

Volver al principio

Aspectos básicos de los servidores Web

Para desarrollar y comprobar páginas Web dinámicas, necesitará un servidor Web en funcionamiento. Un servidor Web es un software que suministra páginas Web en respuesta a las peticiones de los navegadores Web. En ocasiones, también se hace referencia a un servidor Web como servidor HTTP. Puede instalar y utilizar un servidor Web en el equipo local.

Si es usted usuario de Macintosh, puede utilizar el servidor Web Apache ya instalado en su equipo Macintosh.

Nota: Adobe no ofrece asistencia técnica para productos de software de otros fabricantes como Microsoft Internet Information Server. Si necesita ayuda sobre un producto de Microsoft, póngase en contacto con el servicio técnico de Microsoft.

Si utiliza Internet Information Server (IIS) para desarrollar aplicaciones Web, el nombre predeterminado del servidor Web será el nombre del equipo. Puede cambiar el nombre del servidor cambiando el nombre de su equipo. Si su equipo no tiene ningún nombre asignado, el servidor utilizará como nombre la palabra localhost.

El nombre del servidor corresponde a la carpeta raíz del servidor (en un equipo Windows), que es muy probable que sea C:\Inetpub\wwwroot. Puede abrir cualquier página Web almacenada en la carpeta raíz introduciendo la siguiente URL en un navegador que se encuentre en ejecución en su equipo:

http://nombre_de_servidor/nombre_de_archivo

Por ejemplo, si el nombre del servidor es mer_noire y la página Web denominada soleil.htm está almacenada en C:\Inetpub\wwwroot\, puede abrir la página introduciendo la siguiente URL en un navegador que se encuentre en ejecución en el equipo local:

http://mer_noire/soleil.html

Nota: Recuerde que en el URL debe utilizar barras diagonales normales, no invertidas.

También puede abrir cualquier página Web almacenada en cualquier subcarpeta de la carpeta raíz especificando la subcarpeta en el URL.

Supongamos, por ejemplo, que el archivo soleil.htm está almacenado en una subcarpeta denominada gamelan, como se indica a continuación:

C:\Inetpub\wwwroot\gamelan\soleil.htm

Puede abrir esta página introduciendo el siguiente URL en un navegador que se encuentre en ejecución en su equipo:

http://mer_noire/gamelan/soleil.htm

Cuando el servidor Web se encuentre en ejecución en el equipo, podrá sustituir el nombre del servidor por localhost. Por ejemplo, las siguientes URL abren la misma página en un navegador:

http://mer_noire/gamelan/soleil.htm

http://localhost/gamelan/soleil.htm

Nota: Otra expresión que puede utilizar en lugar del nombre del servidor o localhost es 127.0.0.1 (por ejemplo, http://127.0.0.1/gamelan/soleil.htm).

Volver al principio

Instalación de un servidor Web

Para desarrollar y probar aplicaciones Web, puede elegir entre diversos servidores Web comunes, entre los que figuran Microsoft Internet Information Server (IIS) y Apache HTTP Server.

Si no utiliza un servicio de alojamiento Web, elija un servidor Web e instálelo en el equipo local para fines de desarrollo. Los usuarios de Windows y Macintosh que deseen desarrollar aplicaciones Web ColdFusion pueden utilizar el servidor Web incluido en la edición del desarrollador del servidor de aplicaciones ColdFusion 8, que se puede instalar y utilizar gratuitamente.

El resto de usuarios de Windows pueden ejecutar un servidor Web en el equipo local si instalan IIS. Es posible que ya haya instalado este servidor Web en su equipo. Compruebe la estructura de carpetas para averiguar si contiene una carpeta denominada C:\Inetpub o D:\Inetpub. IIS crea esta carpeta durante la instalación.

Los usuarios de Mac OS pueden utilizar el servidor Web Apache instalado en el sistema operativo.

Para información sobre cómo instalar y configurar otros servidores Web, consulte la documentación del proveedor del servidor o solicite ayuda al administrador del sistema.

Volver al principio

Elección de un servidor de aplicaciones

Un servidor de aplicaciones es una aplicación de software que ayuda a un servidor Web a procesar páginas dinámicas. Al elegir un servidor de aplicaciones, deberá tener en cuenta varios factores, entre ellos el presupuesto, la tecnología de servidor que desea utilizar (ColdFusion, ASP, o PHP) y el tipo de servidor Web.

Presupuesto Algunos proveedores disponen de servidores de aplicaciones de gama alta que resultan muy costosos de adquirir y administrar. Otros fabricantes ofrecen soluciones más sencillas y económicas (por ejemplo, ColdFusion). Algunos servidores de aplicaciones están integrados en servidores Web (por ejemplo, Microsoft IIS) y otros pueden descargarse gratuitamente de Internet (por ejemplo, PHP).

Tecnología de servidor Los servidores de aplicaciones utilizan distintas tecnologías. Dreamweaver admite tres tecnologías de servidor: ColdFusion, ASP y PHP. La siguiente tabla muestra algunos de los servidores de aplicaciones más utilizados para las tecnologías de servidor admitidas por Dreamweaver:

Tecnología de servidor	Servidor de aplicaciones
ColdFusion	Adobe ColdFusion 8
ASP	Microsoft IIS
PHP	Servidor PHP

Para obtener información sobre ColdFusion, seleccione Ayuda de ColdFusion del menú Ayuda.

Para obtener más información sobre ASP, visite el sitio Web de Microsoft en http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/es-es/dnanchor/html/activeservpages.asp.

Para obtener más información sobre PHP, visite el sitio Web de PHP en www.php.net/.

Volver al principio

Elección de una base de datos

Las bases de datos pueden tener muchos formatos distintos según la cantidad y la complejidad de los datos que almacenan. Al elegir una base de datos, deberá tener en cuenta diversos factores, entre ellos, el presupuesto y el número de usuarios que espera que accedan a la base de datos.

Presupuesto Algunos fabricantes producen servidores de base de datos de gama alta que resultan muy costosos de adquirir y administrar. Otros fabricantes ofrecen soluciones más sencillas y económicas, como Microsoft Access o la base de datos de código fuente abierto MySQL.

Usuarios Si prevé que va a acceder al sitio una gran comunidad de usuarios, elija una base de datos diseñada para el número de visitantes

previsto. En el caso de sitios que requieran un mayor grado de flexibilidad en el modelado de los datos y capacidad para dar soporte a grandes comunidades de usuarios simultáneos, considere la posibilidad de utilizar bases de datos relacionales basadas en servidor (denominadas generalmente RDBMS), entre las que figuran Microsoft SQL Server y Oracle.

Volver al principio

Configuración de un entorno de desarrollo ColdFusion

Para obtener instrucciones detalladas sobre la configuración de un entorno de desarrollo ColdFusion para Dreamweaver en su equipo Windows o Mac, consulte el sitio Web de Adobe en www.adobe.com/devnet/dreamweaver/articles/setup_cf.html.

Tanto los usuarios de Windows como los de Macintosh pueden descargar e instalar una edición de desarrollador completa del servidor de aplicaciones ColdFusion desde el sitio Web de Adobe en www.adobe.com/go/coldfusion_es/.

Nota: Developer Edition es una edición de uso no comercial que se utiliza para desarrollar y probar aplicaciones Web. No tiene licencia para implementarla. Admite solicitudes del host local y de dos direcciones IP remotas. Puede utilizarlo para desarrollar y probar sus aplicaciones Web siempre que quiera; el software no caduca. Para más información, consulte la ayuda de ColdFusion (Ayuda > Ayuda de ColdFusion).

Durante la instalación, puede configurar ColdFusion para utilizar el servidor Web incorporado en ColdFusion u otro servidor instalado en el sistema. Por lo general, es mejor que el entorno de desarrollo y el entorno de producción se correspondan. Por tanto, si dispone de un servidor Web como Microsoft IIS en el equipo de desarrollo, selecciónelo en lugar de utilizar el servidor Web de ColdFusion incorporado.

Volver al principio

Configuración de un entorno de desarrollo PHP

Para obtener instrucciones detalladas sobre la configuración de un entorno de desarrollo PHP para Dreamweaver en su equipo Windows o Mac, consulte el sitio Web de Adobe en www.adobe.com/devnet/dreamweaver/articles/setup_php.html.

Existen ediciones del servidor de aplicaciones PHP para los sistemas Windows, Linux, UNIX, HP-UX, Solaris y Mac OS X. Para más información sobre el servidor de aplicaciones, consulte la documentación de PHP, que puede descargar también del sitio Web de PHP en www.php.net/download-docs.php.

Volver al principio

Configuración de un entorno de desarrollo ASP

Para obtener instrucciones detalladas sobre la configuración de un entorno de desarrollo ASP para Dreamweaver en su equipo Windows o Mac, consulte el sitio Web de Adobe en www.adobe.com/devnet/dreamweaver/articles/setup_asp.html.

Para ejecutar páginas ASP, necesitará un servidor de aplicaciones compatible con Microsoft Active Server Pages 2.0., como Microsoft IIS (Internet Information Services), que se suministra con Windows 2000 y Windows XP Professional. Los usuarios de Windows XP Professional pueden instalar y ejecutar IIS en un equipo local. Los usuarios de Macintosh pueden utilizar un servicio de alojamiento Web con un plan ASP o instalar IIS en un equipo remoto.

Volver al principio

Creación de una carpeta raíz para la aplicación

Después de suscribirse en una empresa de servicios de alojamiento Web o configurar el software del servidor, cree una carpeta raíz para su aplicación Web en el equipo que vaya a ejecutar el servidor Web. La carpeta raíz puede ser local o remota, dependiendo de dónde se ejecute el servidor Web.

El servidor Web puede servir cualquier página de esta carpeta o de cualquiera de sus subcarpetas en respuesta a las peticiones HTTP de un navegador. Por ejemplo, en un equipo que ejecute ColdFusion 8, podrá suministrarse a un servidor Web cualquier archivo de la carpeta \ColdFusion8\wwwroot o de sus subcarpetas.

A continuación, se indican las carpetas raíz predeterminadas de los servidores Web seleccionados:

Servidor Web	Carpeta raíz predeterminada
ColdFusion 8	\ColdFusion8\wwwroot
IIS	\Inetpub\wwwroot
Apache (Windows)	\apache\htdocs
Apache (Macintosh)	Users:MyUserName:Sites

Para probar el servidor Web, coloque una página HTML de prueba en la carpeta raíz predeterminada e intente abrirla introduciendo el URL de la página en un navegador. El URL se compone del nombre de dominio y el nombre del archivo de la página HTML, como se indica a continuación: www.example.com/testpage.htm.

Si el servidor Web se ejecuta en un equipo local, puede utilizar localhost en lugar del nombre de dominio. Introduzca el URL localhost de entre los siguientes que corresponda al servidor Web:

Servidor Web	URL Localhost
ColdFusion 8	http://localhost:8500/testpage.htm
IIS	http://localhost/testpage.htm
Apache (Windows)	http://localhost:80/testpage.htm
Apache (Macintosh)	http://localhost/~MyUserName/testpage.htm (donde MyUserName es su nombre de usuario Macintosh)

Nota: De forma predeterminada, el servidor Web de ColdFusion se ejecuta en el puerto 8500 y el servidor Web Apache, en el puerto 80.

Si la página no se abre como se esperaba, compruebe los siguientes errores posibles:

- El servidor Web no se ha iniciado. Consulte las instrucciones de inicio en la documentación del servidor Web.
- La extensión del archivo no es .htm o .html.
- Ha indicado la ruta de archivo de la página (por ejemplo, c:\ColdFusion8\wwwroot\testpage.htm), no su URL (por ejemplo, http://localhost:8500/testpage.htm), en el cuadro de texto de dirección del navegador.
- El URL contiene un error de escritura. Compruebe si hay errores y no introduzca una barra diagonal después del nombre de archivo, como http://localhost:8080/testpage.htm/.

  Tras crear una carpeta raíz para la aplicación, defina un sitio de Dreamweaver para administrar los archivos.

Volver al principio

Acerca de la definición de un sitio de Dreamweaver

Después de configurar el sistema para que desarrolle aplicaciones Web, defina un sitio de Dreamweaver para que administre los archivos.

Antes de empezar, compruebe que se cumplen los siguientes requisitos:

- Tiene acceso a un servidor Web. El servidor Web puede ejecutarse en un equipo local, en un equipo remoto (por ejemplo, un servidor de desarrollo) o en un servidor mantenido por una empresa que ofrezca alojamiento Web.
- Un servidor de aplicaciones está instalado y se ejecuta en el sistema donde se encuentra el servidor Web.
- Ha creado una carpeta raíz para la aplicación Web en el sistema que ejecuta el servidor Web.

Para definir un sitio de Dreamweaver para la aplicación Web, siga estos tres pasos:

1. Defina una carpeta local
Ésta será la carpeta utilizada para almacenar copias de trabajo de los archivos del sitio en el disco duro. Puede definir una carpeta local para cada nueva aplicación Web creada. Además, podrá administrar archivos y transferirlos entre el disco local y el servidor Web fácilmente.

2. Defina una carpeta remota
Defina una carpeta en el equipo que ejecuta el servidor Web como carpeta remota de Dreamweaver. La carpeta remota es la creada para la aplicación Web en el servidor Web.

3. Defina una carpeta de prueba
Dreamweaver utilizará esta carpeta para generar y mostrar contenido dinámico y conectar con las bases de datos mientras trabaja. El servidor de prueba puede ser el equipo local, un servidor de desarrollo, un servidor en funcionamiento o un servidor de producción. Mientras que pueda procesar el tipo de páginas dinámicas que tiene intención de desarrollar, el servidor elegido no importa.

Una vez definido el sitio de Dreamweaver, podrá empezar a crear la aplicación Web.

Más temas de ayuda

Conexiones de base de datos para desarrolladores de ColdFusion

Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Ir al principio

Conexión con una base de datos de ColdFusion

Al desarrollar una aplicación web de ColdFusion en Dreamweaver, debe conectar con una base de datos seleccionando una fuente de datos ColdFusion definida en Dreamweaver o en ColdFusion Administrator, la consola de administración del servidor.

Antes de conectar con la base de datos, deberá configurar una aplicación web ColdFusion. También deberá configurar una base de datos en su equipo local o en un sistema al que tenga acceso a través de la red o de FTP.

Asegúrese de que Dreamweaver sabe dónde encontrar las fuentes de datos de ColdFusion. Para recuperar las fuentes de datos ColdFusion en tiempo de diseño, Dreamweaver incluye scripts en una carpeta del ordenador que ejecuta ColdFusion. Deberá especificar dicha carpeta en la categoría Servidor de prueba del cuadro de diálogo Definición del sitio.

A continuación, debe crear una fuente de datos ColdFusion en Dreamweaver o en ColdFusion Administrator (si no existe ninguna). Tras crear una fuente de datos ColdFusion, podrá utilizarla en Dreamweaver para conectarse a la base de datos.

Ir al principio

Creación o modificación de una fuente de datos ColdFusion

Antes de poder utilizar la información de la base de datos en su página, debe crear una fuente de datos ColdFusion. Si ejecuta ColdFusion MX 7 o una versión posterior, puede crear o modificar la fuente de datos directamente en Dreamweaver. Si ejecuta ColdFusion MX, debe utilizar la consola de administración del servidor (ColdFusion MX Administrator) para crear o modificar la fuente de datos. En este caso, puede seguir utilizando Dreamweaver para abrir ColdFusion MX Administrator.

Creación o modificación de una fuente de datos ColdFusion si ejecuta ColdFusion MX 7 o una versión posterior

1. Compruebe que ha definido un equipo provisto de ColdFusion MX 7 o una versión posterior como servidor de prueba para el sitio.
2. Abra cualquier página de ColdFusion en Dreamweaver.
3. Para crear una nueva fuente de datos, haga clic en el botón de signo más (+) del panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos) e introduzca los valores de los parámetros específicos del controlador de base de datos.

   Nota: *Dreamweaver solo muestra el botón de signo más (+) si ejecuta ColdFusion MX 7 o una versión posterior.*
4. Para modificar una fuente de datos, haga doble clic en la conexión de la base de datos del panel Bases de datos y realice las modificaciones necesarias.

   Puede editar cualquier parámetro excepto el nombre de la fuente de datos. Para obtener más información, consulte la documentación del fabricante del controlador o pregunte al administrador del sistema.

Creación o modificación de una fuente de datos ColdFusion si ejecuta ColdFusion MX 6.1 o 6.0

1. Abra cualquier página de ColdFusion en Dreamweaver.
2. En el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos) de Dreamweaver, haga clic en Modificar fuentes de datos en la barra de herramientas del panel.
3. Conecte con ColdFusion MX Administrator y cree o modifique la fuente de datos.

   Para obtener más información, consulte la ayuda de ColdFusion (Ayuda > Ayuda de ColdFusion).

   Para crear la fuente de datos ColdFusion, deberá proporcionar algunos valores de parámetros. Para conocer los valores de parámetros específicos del controlador de base de datos, consulte la documentación del fabricante del controlador o pregunte al administrador del sistema.

   Una vez creada la fuente de datos ColdFusion, podrá utilizarla en Dreamweaver.

Ir al principio

Conexión con la base de datos en Dreamweaver

Tras crear una fuente de datos ColdFusion, podrá utilizarla en Dreamweaver para conectar con la base de datos.

Abra cualquier página de ColdFusion en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos). Las fuentes de datos ColdFusion deben aparecer en el panel.

Si las fuentes de datos no aparecen, complete la lista de verificación en el panel. Asegúrese de que Dreamweaver sabe dónde encontrar las fuentes de datos de ColdFusion. En la categoría Servidor de prueba del cuadro de diálogo Definición del sitio, especifique la carpeta raíz del sitio en el ordenador que ejecuta ColdFusion.

Recomendaciones de Adobe

- Configuración de un servidor de prueba

Conexiones de base de datos para desarrolladores de ASP

Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Ir al principio

Acerca de las conexiones de base de datos con ASP

Una aplicación ASP debe conectar con una base de datos a través de un controlador ODBC (Controlador de conectividad de base de datos abierta, Open Database Connectivity) o de un proveedor OLE DB (Base de datos de vinculación e incrustación de objetos, Object Linking and Embedding Database). El controlador o proveedor actúa como un intérprete que permite que la aplicación web se comunique con la base de datos. La siguiente tabla muestra algunos de los controladores que se pueden utilizar con bases de datos Microsoft Access, Microsoft SQL Server y Oracle:

Base de datos	Controlador de base de datos
Microsoft Access	Controlador de Microsoft Access (ODBC) Proveedor de Microsoft Jet para Access (OLE DB)
Microsoft SQL Server	Controlador de Microsoft SQL Server (ODBC) Proveedor de Microsoft SQL Server (OLE DB)
Oracle	Controlador de Microsoft para Oracle (ODBC) Proveedor de OLE DB para Oracle

Puede utilizar un DSN (Nombre de fuente de datos, Data Source Name) o una cadena de conexión para conectarse a la base de datos. Debe utilizar una cadena de conexión si está conectando a través de un proveedor de OLE DB o de un controlador ODBC no instalado en un sistema Windows.

Un DSN es un identificador de una palabra, como myConnection, que señala a la base de datos y contiene toda la información necesaria para conectar con ella. Un DSN se define en Windows. Puede utilizar un DSN si está conectando a través de un controlador ODBC instalado en un sistema Windows.

Una cadena de conexión es una expresión codificada manualmente que identifica la base de datos y contiene la información necesaria para conectar con ella, como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
Driver={SQL Server};Server=Socrates;Database=AcmeMktg;
UID=wiley;PWD=roadrunner
```

__Nota:__ También puede utilizar una cadena de conexión si conecta a través de un controlador ODBC instalado en un sistema Windows, pero en tal caso, resulta más sencillo utilizar un DSN.

Ir al principio

Acerca de las conexiones OLE DB

Puede utilizar un proveedor OLE DB para comunicar con la base de datos (OLE DB solo está disponible en Windows NT, 2000 o XP). La creación de una conexión directa de base de datos OLE puede mejorar la velocidad de la conexión mediante la eliminación de la capa ODBC entre la aplicación web y la base de datos.

Si no especifica un proveedor OLE DB para la base de datos, ASP utilizará el proveedor OLE DB predeterminado para controladores ODBC para comunicar con un controlador ODBC que, a su vez, se comunica con la base de datos.

Existen distintos proveedores OLE DB para las distintas bases de datos. Puede obtener proveedores OLE DB para Microsoft Access y SQL Server descargando e instalando los paquetes Microsoft Data Access Components (MDAC) 2.5 y 2.7 en el equipo Windows que está ejecutando IIS. Puede descargar los paquetes MDAC gratis del sitio web de Microsoft.

__Nota:__ instale MDAC 2.5 antes de instalar MDAC 2.7.

Puede descargar proveedores OLE DB para bases de datos Oracle del sitio web de Oracle.

En Dreamweaver, una conexión de base de datos OLE se crea mediante la inclusión de un parámetro `Provider` (proveedor) en una cadena de conexión. Por ejemplo, a continuación se incluyen parámetros para proveedores OLE DB comunes para bases de datos Access, SQL Server y Oracle, respectivamente:

Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;...
Provider=SQLOLEDB;...
Provider=OraOLEDB;...

Para conocer el valor del parámetro de su proveedor OLE DB, consulte la documentación del fabricante o pregunte al administrador del sistema.

Ir al principio

Acerca de las cadenas de conexión

Una cadena de conexión combina toda la información que la aplicación web necesita para conectar con la base de datos. Dreamweaver inserta esta cadena en los scripts del lado del servidor de la página que el servidor de aplicaciones procesará posteriormente.

Una cadena de conexión para bases de datos Microsoft Access y SQL Server consta de una combinación de los siguientes parámetros separados por punto y coma:

Provider Especifica el proveedor OLE DB para la base de datos. Por ejemplo, a continuación se incluyen parámetros para proveedores OLE DB comunes para bases de datos Access, SQL Server y Oracle, respectivamente:

Provider=Microsoft.Jet.OLEDB.4.0;...
Provider=SQLOLEDB;...
Provider=OraOLEDB;...

Para conocer el valor del parámetro de su proveedor OLE DB, consulte la documentación del fabricante o pregunte al administrador del sistema.

Si no incluye el parámetro Provider, se utilizará el proveedor OLE DB predeterminado para ODBC y deberá especificar un controlador ODBC adecuado para la base de datos.

Driver Especifica el controlador ODBC que se utilizará si no se especifica un proveedor OLE DB para la base de datos.

Server Especifica el servidor que aloja la base de datos SQL Server si la aplicación web se ejecuta en un servidor distinto.

Base de datos El nombre de una base de datos SQL Server.

DBQ La ruta de una base de datos basada en archivos, como, por ejemplo, una base de datos creada en Microsoft Access. La ruta es la existente en el servidor que aloja el archivo de base de datos.

UID Especifica el nombre del usuario.

PWD Especifica la contraseña del usuario.

DSN El nombre de la fuente de datos, en el caso de que se utilice. En función de cómo defina el DSN en el servidor, podrá omitir los demás parámetros de la cadena de conexión. Por ejemplo, `DSN=Results` puede ser una cadena de conexión válida si define el resto de los parámetros al crear el DSN.

Es posible que las cadenas de conexión para otros tipos de bases de datos no utilicen los parámetros enumerados más arriba o, en caso de hacerlo, llamen a los parámetros o los utilicen de forma distinta. Para obtener más información, consulte la documentación del fabricante de la base de datos o pregunte al administrador del sistema.

A continuación se ofrece un ejemplo de cadena de conexión que crea una conexión ODBC con una base de datos Access denominada trees.mdb:

```
Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};
DBQ=C:\Inetpub\wwwroot\Research\trees.mdb
```

A continuación se ofrece un ejemplo de cadena de conexión que crea una conexión OLE DB con una base de datos SQL Server denominada Mothra ubicada en un servidor llamado Gojira:

```
Provider=SQLOLEDB;Server=Gojira;Database=Mothra;UID=jsmith;
PWD=orlando8
```

Ir al principio

Creación de una conexión utilizando un DSN local

Nota: *En esta sección se presupone que ha configurado una aplicación ASP. Asimismo, se presupone que ha configurado una base de datos en su equipo local o en un sistema al cual tiene acceso a través de la red o del FTP.*

Puede utilizar un DSN (nombre de fuente de datos) para crear una conexión ODBC entre la aplicación web y la base de datos. Un DSN es un nombre que contiene todos los parámetros necesarios para conectar con una base de datos ODBC concreta.

Dado que solo puede especificar un controlador ODBC en un DSN, si desea utilizar un proveedor OLE DB tendrá que utilizar una cadena de conexión.

Puede utilizar un DSN definido en un ordenador local para crear una conexión de base de datos en Dreamweaver.

1. Defina un DSN en el ordenador Windows que está ejecutando Dreamweaver.

   Para instrucciones, véanse los artículos siguientes en el sitio web de Microsoft:

   - Si el ordenador ejecuta Windows 2000, consulte el artículo 300596 en http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;es-es;300596
   - Si el ordenador ejecuta Windows XP, consulte el artículo 305599 en http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;es-es;305599

2. Abra una página ASP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

3. Haga clic en el botón de signo más (+) en el panel y seleccione Nombre de fuente de datos (DSN) en el menú.

4. Introduzca un nombre para la nueva conexión, sin espacios ni caracteres especiales.

5. Seleccione la opción Utilizando DSN local y elija el DSN que desea utilizar del menú DSN (nombre de fuente de datos).

   Si desea utilizar un DSN local pero aún no lo ha definido, haga clic en Definir para abrir el Administrador de origen de datos ODBC de Windows.

6. Complete los cuadros Nombre de usuario y Contraseña.

7. Puede restringir el número de elementos de la base de datos que puede recuperar Dreamweaver en tiempo de diseño haciendo clic en Avanzada e introduciendo un esquema o nombre de catálogo.

   Nota: *No puede crear un esquema o catálogo en Microsoft Access.*

8. Haga clic en Prueba para conectar con la base de datos y haga clic en OK. Si la conexión falla, compruebe la cadena de conexión o la configuración de la carpeta de prueba que utiliza Dreamweaver para procesar las páginas dinámicas.

Ir al principio

Creación de una conexión utilizando un DSN remoto

Nota: *En esta sección se presupone que ha configurado una aplicación ASP. Asimismo, se presupone que ha configurado una base de datos en su equipo local o en un sistema al cual tiene acceso a través de la red o del FTP.*

Nota: *Dreamweaver solo puede recuperar DSN de servidor creados con el Administrador de origen de datos ODBC de Windows.*

Puede utilizar un DSN definido en un ordenador remoto para crear una conexión de base de datos en Dreamweaver. Si desea utilizar un DSN remoto, el DSN debe estar definido en el ordenador Windows que está ejecutando el servidor de aplicaciones (probablemente IIS).

Nota: *Dado que solo puede especificar un controlador ODBC en un DSN, si desea utilizar un proveedor OLE DB tendrá que utilizar una cadena de conexión.*

1. Defina un DSN en el sistema remoto que está ejecutando el servidor de aplicaciones.

   Para instrucciones, véanse los artículos siguientes en el sitio web de Microsoft:

   - Si el ordenador remoto ejecuta Windows 2000, consulte el artículo 300596 en http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;es-es;300596
   - Si el ordenador remoto ejecuta Windows XP, consulte el artículo 305599 en http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;es-es;305599

2. Abra una página ASP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

3. Haga clic en el botón de signo más (+) en el panel y seleccione Nombre de fuente de datos (DSN) en el menú.

4. Introduzca un nombre para la nueva conexión, sin espacios ni caracteres especiales.

5. Seleccione Utilizando DSN del servidor de prueba.

   Nota: *Los usuarios de Macintosh pueden pasar por alto este paso porque todas las conexiones de base de datos utilizan DSN en el servidor de aplicaciones.*

6. Introduzca el DSN o haga clic en el botón DSN para conectar con el servidor y seleccione el DSN para la base de datos deseada; seguidamente, rellene las opciones.

7. Complete los cuadros Nombre de usuario y Contraseña.
8. Puede restringir el número de elementos de la base de datos que puede recuperar Dreamweaver en tiempo de diseño haciendo clic en Avanzada e introduciendo un esquema o nombre de catálogo.

   Nota: *No puede crear un esquema o catálogo en Microsoft Access.*
9. Haga clic en Prueba para conectar con la base de datos y haga clic en OK. Si la conexión falla, compruebe la cadena de conexión o la configuración de la carpeta de prueba que utiliza Dreamweaver para procesar las páginas dinámicas.

Ir al principio

Creación de una conexión utilizando una cadena de conexión

Puede utilizar una conexión sin DSN para crear una conexión ODBC u OLE DB entre la aplicación web y la base de datos. Utilice una cadena de conexión para crear esta clase de conexión.

1. Abra una página ASP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) del panel y seleccione Cadena de conexión personalizada en el menú, rellene las opciones y haga clic en Aceptar.
3. Introduzca un nombre para la nueva conexión, sin espacios ni caracteres especiales.
4. Introduzca una cadena de conexión con la base de datos. Si no especifica un proveedor OLE DB en la cadena de conexión (es decir, si no incluye un parámetro `Provider` o de proveedor) ASP utilizará automáticamente el proveedor OLE DB para controladores ODBC. En dicho caso, deberá especificar un controlador ODBC adecuado para la base de datos.

   Si el servidor en el que se encuentra el sitio es de un ISP y desconoce la ruta completa de la base de datos, utilice el método `MapPath` del objeto de servidor ASP en la cadena de conexión.
5. Si el controlador de base de datos especificado en la cadena de conexión no está instalado en el mismo ordenador que Dreamweaver, seleccione Utilizando un controlador del servidor de prueba.

   Nota: *Los usuarios de Macintosh pueden omitir este paso, ya que todas las conexiones de base de datos utilizan el servidor de aplicaciones.*
6. Puede restringir el número de elementos de la base de datos que puede recuperar Dreamweaver en tiempo de diseño haciendo clic en Avanzada e introduciendo un esquema o nombre de catálogo.

   Nota: *No puede crear un esquema o catálogo en Microsoft Access.*
7. Haga clic en Prueba para conectar con la base de datos y haga clic en OK. Si la conexión falla, compruebe la cadena de conexión o la configuración de la carpeta de prueba que utiliza Dreamweaver para procesar las páginas dinámicas.

Conexión con una base de datos en un ISP

Si usted es un desarrollador de ASP que trabaja con un ISP (Proveedor de servicios de Internet, Internet Service Provider), es probable que desconozca la ruta física de los archivos que carga, incluidos el archivo o archivos de base de datos.

Si el ISP no define un DSN para usted o tarda en hacerlo, debe encontrar una forma alternativa de crear las conexiones con los archivos de base de datos. Una alternativa es crear una conexión sin DSN con un archivo de base de datos, pero dicha conexión solo puede definirse si conoce la ruta física del archivo de

base de datos en el servidor del ISP.

Puede obtener la ruta física de un archivo de base de datos en un servidor utilizando el método `MapPath` del objeto de servidor ASP.

Nota: *Las técnicas que se describen en esta sección son aplicables solo si la base de datos está basada en archivos, como la base de datos Microsoft Access, donde los datos se almacenan en un archivo .mdb.*

Aspectos básicos de las rutas físicas y virtuales

Después de cargar los archivos en un servidor remoto mediante Dreamweaver, los archivos residen en una carpeta en el árbol local de directorios del servidor. Por ejemplo, en un servidor que ejecute Microsoft IIS, la ruta de la página principal podría ser la siguiente:

c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\index.htm

Esta ruta se conoce como la ruta física del archivo.

No obstante, el URL para abrir el archivo no utiliza la ruta física. Utiliza el nombre del servidor o dominio seguido de una ruta virtual, como en el siguiente ejemplo:

www.plutoserve.com/jsmith/index.htm

La ruta virtual, /jsmith/index.htm, sustituye a la ruta física, c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\index.htm.

Localización de una ruta física de archivo con la ruta virtual

Si trabaja con un ISP, no siempre conocerá la ruta física de los archivos que cargue. Los ISP suelen proporcionarle un servidor FTP, posiblemente un directorio de servidor y un nombre de conexión y la contraseña. Los ISP también especifican un URL para ver las páginas en Internet, como por ejemplo www.plutoserve.com/jsmith/.

Si conoce el URL, puede obtener la ruta virtual del archivo (es la ruta que sigue al nombre de servidor o de dominio en un URL). Una vez conoce la ruta virtual, puede obtener la ruta física del archivo en el servidor mediante el método `MapPath`.

El método `MapPath` toma la ruta virtual como un argumento y devuelve la ruta física y el nombre del archivo. He aquí la sintaxis del método:

Server.MapPath("/virtualpath")

Si /jsmith/index.htm es la ruta virtual de un archivo, la siguiente expresión devolverá su ruta física:

Server.MapPath("/jsmith/index.htm")

Puede experimentar con el método `MapPath` como se indica a continuación.

1. Abra una página ASP en Dreamweaver y cambie a la vista de código (Ver > Código).
2. Introduzca la siguiente expresión en el código de la página HTML.

   <%Response.Write(stringvariable)%>

3. Utilice el método `MapPath` para obtener un valor para el argumento *`stringvariable`*.

   A continuación se incluye un ejemplo:

   <% Response.Write(Server.MapPath("/jsmith/index.htm")) %>

4. Cambie a Vista en vivo (Ver > Vista en vivo) para ver la página.

La página muestra la ruta física del archivo en el servidor de aplicaciones, por ejemplo:

c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\index.htm

Para obtener más información sobre el método `MapPath`, consulte la documentación online que se suministra con Microsoft IIS.

Utilización de una ruta virtual para conectar con una base de datos

Para escribir una cadena de conexión sin DSN en un archivo de base de datos situado en un servidor remoto, debe conocer la ruta física del archivo. El siguiente ejemplo es una cadena de conexión sin DSN típica para una base de datos Microsoft Access:

Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};
DBQ=c:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\data\statistics.mdb

Si no conoce la ruta física de sus archivos en el servidor remoto, puede obtener la ruta utilizando el método `MapPath` de su cadena de conexión.

1. Cargue el archivo de base de datos en el servidor remoto y anote su ruta virtual, como, por ejemplo, /jsmith/data/statistics.mdb.
2. Abra una página ASP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
3. Haga clic en el botón del signo más (+) del panel y seleccione Cadena de conexión personalizada en el menú.
4. Introduzca un nombre para la nueva conexión, sin espacios ni caracteres especiales.
5. Introduzca la cadena de conexión y utilice el método `MapPath` para suministrar el parámetro DBQ.

   Suponga que la ruta virtual de su base de datos Microsoft Access es /jsmith/data/statistics.mdb; la cadena de conexión puede expresarse como se indica a continuación si utiliza el lenguaje de scripts VBScript:

   “Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};DBQ=” & Server.MapPath¬
   ("/jsmith/data/statistics.mdb")

   El carácter ampersand (&) se utiliza para concatenar (combinar) dos cadenas. La primera cadena va entre comillas y la segunda la devuelve la expresión `Server.MapPath`. Al combinar dos cadenas, se crea la siguiente cadena:

   Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};
   DBQ=C:\Inetpub\wwwroot\accounts\users\jsmith\data\statistics.mdb

   Si utiliza código JavaScript, la expresión es idéntica, salvo que el signo que se utiliza para concatenar dos cadenas es el más (+) en lugar del ampersand (&):

   “Driver={Microsoft Access Driver (*.mdb)};DBQ=” + Server.MapPath¬
   ("/jsmith/data/statistics.mdb")

6. Seleccione Utilizando un controlador del servidor de prueba, haga clic en Prueba y haga clic en Aceptar.

   Nota: *Los usuarios de Macintosh pueden omitir este paso, ya que todas las conexiones de base de datos utilizan el servidor de aplicaciones.*

   Nota: *Si la conexión falla, compruebe de nuevo la cadena de conexión o póngase en contacto con el ISP para asegurarse de que el controlador de base de datos que ha especificado en la cadena de conexión está instalado en el servidor remoto. Compruebe asimismo que el ISP tiene la versión más reciente del controlador. Por ejemplo, una base de datos creada en Microsoft Access 2000 no funciona con Microsoft Access Driver 3.5. Necesita Microsoft Access Driver 4.0 o una versión posterior.*

7. Actualice la conexión de base de datos de las páginas dinámicas existentes (abra la página en Dreamweaver, haga doble clic en el nombre del juego de registros en el panel Vinculaciones o en el panel Comportamientos del servidor y seleccione la conexión creada a partir del menú Conexión) y utilice la nueva conexión con las páginas que cree.

Ir al principio

Edición o eliminación de una conexión de base de datos

Al crear una conexión de base de datos, Dreamweaver almacena la información de conexión en un archivo de inclusión (include) en la subcarpeta Connections de la carpeta raíz del sitio local. Puede editar o eliminar la información de conexión del archivo manualmente o como se indica a continuación.

Edición de una conexión

1. Abra una página ASP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la conexión y seleccione Editar conexión en el menú.
3. Edite la información de conexión y haga clic en Aceptar.

   Dreamweaver actualiza el archivo de inclusión (include) que, a su vez, actualiza todas las páginas del sitio que utilicen la conexión.

Eliminación de una conexión

1. Abra una página ASP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la conexión y seleccione Eliminar conexión en el menú.
3. En el cuadro de diálogo que aparece, confirme que desea eliminar la conexión.

   Nota: *Para evitar recibir errores después de eliminar la conexión, actualice todos los conjuntos de registros que utilicen la conexión antigua haciendo doble clic en el nombre del juego de registros del panel Vinculaciones y eligiendo una nueva conexión.*

Recomendaciones de Adobe

- Acceso a una base de datos
- Restricción de la información de base de datos que se muestra en Dreamweaver
- Configuración del ordenador para desarrollo de aplicaciones
- Solución de problemas de conexiones de base de datos
- Configuración del ordenador para desarrollo de aplicaciones
- Restricción de la información de base de datos que se muestra en Dreamweaver
- Solución de problemas de conexiones de base de datos
- Conexión con una base de datos de ColdFusion
- Restricción de la información de base de datos que se muestra en Dreamweaver
- Solución de problemas de conexiones de base de datos

Conexiones de base de datos para desarrolladores de PHP

Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Ir al principio

Acerca de las conexiones de base de datos PHP

Para el desarrollo de PHP, Dreamweaver solo admite el sistema de base de datos MySQL. Otros sistemas de bases de datos, por ejemplo Microsoft Access u Oracle no son compatibles. MySQL es una aplicación de origen abierto que puede descargarse gratuitamente de Internet para uso no comercial. Para obtener más información, consulte el sitio web de MySQL en http://dev.mysql.com/downloads/.

En esta sección se presupone que ha configurado una aplicación PHP. Asimismo, se presupone que ha configurado una base de datos MySQL en su equipo local o en un sistema al cual tiene acceso a través de la red o del FTP.

Con fines de desarrollo, descargue e instale la versión Windows Essentials del servidor de base de datos MySQL.

Ir al principio

Conexión con una base de datos

Para conectar con una base de datos al desarrollar una aplicación PHP en Dreamweaver, deberá disponer de una o varias bases de datos MySQL y el servidor MySQL deberá haberse iniciado.

1. Abra una página PHP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) del panel, seleccione Conexión MySQL en el menú y rellene el cuadro de diálogo.
   - Introduzca un nombre para la nueva conexión, sin espacios ni caracteres especiales.
   - En el cuadro Servidor MySQL, introduzca una dirección IP o un nombre de servidor para el equipo que aloja MySQL. Si MySQL se ejecuta en el mismo equipo que PHP, puede introducir `localhost` (servidor local).
   - Introduzca su nombre de usuario y contraseña de MySQL.
   - En el cuadro Base de datos, introduzca el nombre de la base de datos o haga clic en Seleccionar para elegir la base de datos de la lista de bases de datos MySQL y haga clic en Prueba.

   Dreamweaver tratará de conectarse con la base de datos. Si falla la conexión, compruebe de nuevo el nombre de servidor, el nombre de usuario y la contraseña. Si la conexión continúa fallando, compruebe la configuración de la carpeta de prueba que utiliza Dreamweaver para procesar las páginas dinámicas.

   Dreamweaver introduce automáticamente el valor que considera más probable para el prefijo URL en la categoría Servidor de prueba del cuadro de diálogo Definición del sitio. No obstante, habrá ocasiones en las que será necesario ajustar el prefijo de URL para que funcione la conexión. Asegúrese de que el prefijo de URL es el URL que introducen los usuarios en sus navegadores para abrir la aplicación web, salvo el nombre del archivo (o la página de inicio) de la aplicación.
3. Haga clic en Aceptar.

   Nota: *Si aparece el mensaje de error “Client does not support authentication protocol requested. Considere la actualización del cliente MySQL” al probar la conexión de una base de datos PHP a MySQL 4.1, consulte Solución de problemas relacionados con mensajes de error de MySQL.*

Ir al principio

Edición o eliminación de una conexión de base de datos

Al crear una conexión de base de datos, Dreamweaver almacena la información de conexión en un archivo de inclusión (include) en la subcarpeta Connections de la carpeta raíz del sitio local. Puede editar o eliminar la información de conexión del archivo manualmente o como se indica a continuación.

Edición de una conexión

1. Abra una página PHP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la conexión y seleccione Editar conexión en el menú.
3. Edite la información de conexión y haga clic en Aceptar.

   Dreamweaver actualiza el archivo de inclusión (include) que, a su vez, actualiza todas las páginas del sitio que utilicen la conexión.

Eliminación de una conexión

1. Abra una página PHP en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
2. Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la conexión y seleccione Eliminar conexión en el menú.
3. En el cuadro de diálogo que aparece, confirme que desea eliminar la conexión.

   Nota: *Para evitar errores en la eliminación de una conexión, deberá actualizar todos los juegos de registros que utilicen la antigua conexión; para ello, haga doble clic en el nombre del juego de registros en el panel Vinculaciones y seleccione una nueva conexión en el cuadro de diálogo Juego de registros.*

Recomendaciones de Adobe

Solución de problemas de conexiones de base de datos

Volver al principio

Solución de problemas relacionados con permisos

Una de las causas más habituales de problemas se debe a los permisos insuficientes sobre archivos y carpetas. Si la base de datos está ubicada en un equipo con Windows 2000 o Windows XP y aparece un mensaje de error al intentar ver una página dinámica en un navegador Web o en la Vista en vivo, dicho error puede deberse a un problema de permisos.

La cuenta de Windows que está intentando acceder a la base de datos no dispone de permisos suficientes. Podría tratarse de la cuenta anónima de Windows (de manera predeterminada, IUSR_nombre_del_equipo) o una cuenta de un usuario concreto, si la página está protegida mediante acceso con autenticación.

Debe cambiar los permisos para conceder a la cuenta IUSR_nombre_del_equipo los permisos correctos de manera que el servidor Web pueda obtener acceso al archivo de base de datos. Además, la carpeta que contiene el archivo de base de datos también debe tener configurados determinados permisos para escribir en dicha base de datos.

Si la página está pensada para que se obtenga acceso a ella de manera anónima, asigne a la cuenta IUSR_nombre_del_equipo control total sobre la carpeta y el archivo de base de datos como se describe en el siguiente procedimiento.

Asimismo, si la ruta a la base de datos se expresa mediante UNC (\\Server\Share), asegúrese de que en Permisos de los recursos compartidos se concede acceso total a la cuenta IUSR_nombre_del_equipo. Este paso debe realizarse aun en el caso de que la opción de compartir esté activada en el servidor Web local.

Si copia la base de datos de otra ubicación, ésta podría no heredar los permisos de su carpeta de destino y puede que tenga que cambiar los permisos para la base de datos.

Comprobación o cambio de los permisos para el archivo de base de datos (Windows XP)

1. Asegúrese de que tiene privilegios de administrador en el equipo.
2. En el Explorador de Windows, localice el archivo de base de datos o la carpeta que contiene la base de datos, haga clic con el botón derecho del ratón en el archivo o carpeta y seleccione Propiedades.
3. Seleccione la ficha Seguridad.
   Nota: Este paso sólo debe darlo si dispone de un sistema de archivos NTFS. Si su sistema de archivos es FAT, el cuadro de diálogo no incluirá la ficha Seguridad.
4. Si la cuenta IUSR_nombre_del_equipo no aparece en la lista Grupo o Nombres de usuario, haga clic en el botón Añadir para añadirla.
5. En el cuadro de diálogo Seleccionar usuarios o grupos, haga clic en Avanzadas.

   El cuadro de diálogo cambia para mostrar más opciones.
6. Haga clic en Ubicaciones y seleccione el nombre del equipo.
7. Haga clic en el botón Buscar ahora para mostrar una lista de nombres de cuentas asociadas al equipo.
8. Seleccione la cuenta IUSR_nombre_del_equipo y haga clic en Aceptar; a continuación, haga clic en Aceptar de nuevo para vaciar el cuadro de diálogo.
9. Para asignar a la cuenta IUSR los permisos completos, seleccione Control total y haga clic en Aceptar.

Comprobación o cambio de los permisos para el archivo de base de datos (Windows 2000)

1. Asegúrese de que tiene privilegios de administrador en el equipo.
2. En el Explorador de Windows, localice el archivo de base de datos o la carpeta que contiene la base de datos, haga clic con el botón derecho del ratón en el archivo o carpeta y seleccione Propiedades.
3. Seleccione la ficha Seguridad.
   Nota: Este paso sólo debe darlo si dispone de un sistema de archivos NTFS. Si su sistema de archivos es FAT, el cuadro de diálogo no incluirá la ficha Seguridad.
4. Si la cuenta IUSR_nombre_del_equipo no figura entre las cuentas de Windows en el cuadro de diálogo Permisos de archivos, haga clic en el botón Agregar para añadirla.

5. En el cuadro de diálogo Seleccionar usuarios, equipos o grupos, seleccione el nombre del equipo del menú Buscar en para mostrar una lista de nombres de cuentas asociadas al equipo.
6. Seleccione la cuenta IUSR_nombre_del_equipo y, a continuación, haga clic en Agregar.
7. Para asignar a la cuenta IUSR permisos completos, seleccione Control total del menú Tipo de acceso y haga clic en Aceptar.

   Para mayor seguridad, los permisos pueden establecerse de manera que el permiso Leer esté desactivado para la carpeta Web que contiene la base de datos. No se permitirá examinar la carpeta, pero las páginas Web continuarán teniendo acceso a la base de datos.

   Para más información sobre la cuenta IUSR y los permisos de servidor Web, consulte las siguientes notas técnicas en el Centro de soporte de Adobe:

   - Entender una autenticación anónima y la cuenta IUSR en www.adobe.com/go/authentication_es
   - Configurar permisos de servidor Web con IIS en www.adobe.com/go/server_permissions_es

Volver al principio

Solución de problemas relacionados con mensajes de error de Microsoft

Estos mensajes de error de Microsoft pueden aparecer si solicita una página dinámica desde el servidor y utiliza Internet Information Server (IIS) con un sistema de base de datos Microsoft como Access o SQL Server.

Nota: Adobe no ofrece servicio técnico para el software de otros fabricantes, como Microsoft Windows e IIS. Si no logra resolver el problema consultando esta información, póngase en contacto con el servicio técnico de Microsoft o visite el sitio Web de Microsoft en http://support.microsoft.com/.

Para más información sobre errores 80004005, consulte "Guía para la solución de errores 80004005 en páginas Active Server y Microsoft Data Access Components (Q306518)" en el sitio Web de Microsoft http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;es-es;Q306518.

[Referencia]80004005—No se encuentra el nombre del origen de datos y no se ha especificado el controlador predeterminado.

Este error se produce al intentar ver una página dinámica en un navegador Web o en la Vista en vivo. El error puede variar dependiendo de la base de datos y del servidor Web. Otras variantes de este mensaje de error son:

- 80004005—Driver's SQLSetConnectAttr failed
- 80004005—General error unable to open registry key 'DriverId'

  Éstas son las posibles causas y soluciones:

- La página no encuentra el DSN. Asegúrese de que se ha creado un DSN tanto en el servidor Web como en el equipo local.
- Puede que el DSN se haya configurado como un DSN de usuario y no como un DSN de sistema. Elimine el DSN de usuario y cree un DSN de sistema en su lugar.

  Nota: Si no elimina el DSN de usuario, los nombres de DSN duplicados generarán un nuevo error ODBC.

Si utiliza Microsoft Access, puede que el archivo de base de datos (.mdb) esté bloqueado. El bloqueo puede deberse a que un DSN con un nombre distinto está accediendo a la base de datos. En el Explorador de Windows, busque el archivo de bloqueo (.ldb) en la carpeta que contiene el archivo de base de datos (.mdb) y elimine el archivo .ldb. Si hay otro DSN que señala al mismo archivo de base de datos, elimine el DSN para evitar el error en el futuro. Reinicie el equipo después de realizar cambios.

[Referencia]80004005—No se puede usar '(desconocido)'; el archivo ya está en uso

Este error se produce cuando se utiliza una base de datos de Microsoft Access y se intenta ver una página dinámica en un navegador Web o en la Vista en vivo. Otra variante de este mensaje de error es "80004005—Microsoft Jet database engine cannot open the file (unknown)"

Lo más probable es que este error se deba a un problema de permisos. Éstas son algunas causas y soluciones específicas:

- Puede que la cuenta que está utilizando Internet Information Server (normalmente IUSR) no disponga de los permisos correctos de Windows para una base de datos basada en archivo o para la carpeta que contiene el archivo. Compruebe los permisos en la cuenta de IIS (IUSR) en el administrador de usuarios.
- Puede que carezca de permiso para crear o destruir archivos temporales. Compruebe los permisos para el archivo y la carpeta. Asegúrese de que dispone de permiso para crear o destruir cualquier archivo temporal. Los archivos temporales normalmente se crean en la misma carpeta que la base de datos, aunque el archivo también puede crearse en otras carpetas, como /Winnt, por ejemplo.
- En Windows 2000, es posible que sea necesario cambiar el valor de tiempo de espera para el DSN de la base de datos Access. Para cambiar el valor de tiempo de espera, seleccione Inicio > Configuración > Panel de control > Herramientas administrativas > Orígenes de datos (ODBC). Haga clic en la ficha Sistema, resalte el DSN correcto y haga clic en el botón Configurar. Haga clic en el botón Opciones y cambie el valor de tiempo de espera para la página a 5000.

  Si continúa teniendo problemas, consulte los siguientes artículos de Microsoft Knowledge Base:

- PRB: 80004005 "Couldn't Use '(unknown)'; File Already in Use" en http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;es-

es;Q174943.

- PRB: Microsoft Access Database Connectivity Fails in Active Server Pages en http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;es-es;Q253604.
- PRB: Error “Cannot Open File Unknown” Using Access en http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;es-es;Q166029.

[Referencia]80004005—Error de inicio de sesión()

Este error se produce cuando se utiliza Microsoft SQL Server y se intenta ver una página dinámica en un navegador Web o en la Vista en vivo.

El error lo genera SQL Server si éste no acepta o no reconoce la cuenta o la contraseña de inicio de sesión enviada (si utiliza seguridad estándar) o si una cuenta de Windows no está asignada a ninguna cuenta SQL (si utiliza seguridad integrada).

Éstas son posibles soluciones:

- Si utiliza seguridad estándar, puede que el nombre y la contraseña de la cuenta sean incorrectos. Pruebe con la cuenta y la contraseña de Admin (UID= "sa" y sin contraseña), que debe definirse en la línea de la cadena de conexión. (Los DSN no almacenan nombres ni contraseñas de usuario.)
- Si utiliza seguridad integrada, compruebe la cuenta de Windows que llama a la página y localice la cuenta SQL que tiene asignada (en el caso de que la tenga).
- SQL Server no permite el guión bajo en los nombres de cuentas SQL. Si alguien asigna manualmente la cuenta IUSR_machinename de Windows a una cuenta SQL con el mismo nombre, la asignación fallará. Asigne cualquier cuenta que utilice un guión bajo a un nombre de cuenta en SQL que no utilice ningún guión bajo.

[Referencia]80004005—La operación debe utilizar una consulta actualizable

Este error se produce cuando un evento está actualizando un juego de registros o insertando datos en un juego de registros.

Éstas son las posibles causas y soluciones:

- Los permisos establecidos para la carpeta que contiene la base de datos son excesivamente restrictivos. Los privilegios IUSR deben establecerse para lectura y escritura (read/write).
- Los permisos para el propio archivo de base de datos no incluyen privilegios completos de lectura y escritura.
- Puede que la base de datos esté ubicada fuera del directorio Inetpub/wwwroot. Aunque puede ver y buscar los datos, es posible que no pueda actualizarlos a no ser que la base de datos se encuentre en el directorio wwwroot.
- El juego de registros está basado en una consulta no actualizable. Los nexos son ejemplos de consultas no actualizables en una base de datos. Reestructure sus consultas para que sean actualizables.

  Para más información sobre este error, consulte “PRB: ASP ‘Error The Query Is Not Updateable’ When You Update Table Record”, en Microsoft Knowledge Base en http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;es-es;Q174640.

[Referencia]80040e07—Falta de coincidencia Tipo de datos en expresión de criterios

Este error se produce cuando el servidor intenta procesar una página que contiene un comportamiento de servidor Insertar registro o Actualizar registro y el comportamiento de servidor intenta establecer el valor de una columna de Fecha/Hora de una base de datos de Microsoft Access con una cadena vacía ("").

Microsoft Access impone una serie de reglas rigurosas en lo que se refiere a la introducción de datos para los valores de determinadas columnas. El valor de cadena vacía en una consulta SQL no se puede almacenar en una columna de Fecha/Hora de Access. Actualmente, la única solución conocida consiste en evitar insertar o actualizar columnas de Fecha/Hora en Access con cadenas vacías ("") o con cualquier otro valor que no se corresponda con la gama de valores especificados para el tipo de datos.

[Referencia]80040e10—Muy pocos parámetros

Este error se produce cuando una columna especificada en una consulta SQL no existe en la tabla de la base de datos. Contraste los nombres de las columnas de la tabla de la base de datos con lo especificado en la consulta SQL. Este error se debe normalmente a un error ortográfico.

[Referencia]80040e10—Campo COUNT incorrecto

Este error se produce cuando obtiene una vista previa de una página que contiene un comportamiento de servidor Insertar registro en un navegador Web e intenta utilizarlo para insertar un registro en una base de datos de Microsoft Access.

Puede que esté intentando insertar un registro en un campo de una base de datos que incluye un signo de interrogación (?) en su nombre de campo. El signo de interrogación es un carácter especial para algunos motores de base de datos, incluido Microsoft Access, por lo que no debe utilizarse en los nombres de tablas o campos de una base de datos.

Abra el sistema de base de datos y elimine el signo de interrogación (?) de los nombres de campos; después actualice los comportamientos de servidor de la página que hagan referencia al campo en cuestión.

[Referencia]80040e14—Error de Sintaxis en instrucción INSERT INTO

Este error se produce cuando el servidor intenta procesar una página que contiene un comportamiento de servidor Insertar registro.

Este error se debe normalmente a uno o varios de los siguientes problemas relacionados con el nombre de un campo, un objeto o una variable de la base de datos:

- Utilización de una palabra reservada como nombre. La mayoría de las bases de datos tienen un conjunto de palabras reservadas. Por ejemplo, “date” es una palabra reservada que no puede utilizarse para nombres de columnas en una base de datos.
- Utilización de caracteres especiales en el nombre. Estos son algunos ejemplos de caracteres especiales:

  . / * : ! # & - ?
- Utilización de un espacio en el nombre.

  El error también puede aparecer cuando hay una máscara de introducción definida para un objeto de la base de datos y los datos introducidos no cumplen los requisitos de la máscara.

  Para resolver el problema, evite utilizar palabras reservadas como “date”, “name”, “select”, “where” y “level” al especificar los nombres de columnas en la base de datos. Asimismo, elimine espacios y caracteres especiales.

  Consulte las siguientes páginas Web para obtener las listas de palabras reservadas en los sistemas de bases de datos más habituales:
- Microsoft Access en http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;es-es;Q209187
- Microsoft SQL Server en http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/es-es/tsqlref/ts_ra-rz_9oj7.asp
- MySQL en http://dev.mysql.com/doc/mysql/en/reserved-words.html

[Referencia]80040e21—Error ODBC en Insert o Update

Este error se produce cuando el servidor intenta procesar una página que contiene un comportamiento de servidor Actualizar registro o Insertar registro. La base de datos no puede realizar la operación de actualización o inserción que el comportamiento de servidor está intentando llevar a cabo.

Éstas son las posibles causas y soluciones:

- El comportamiento de servidor está intentando actualizar un campo con numeración automática de una tabla de la base de datos o intentando insertar un registro en un campo con numeración automática. Dado que el sistema de base de datos completa los campos con numeración automática, todo intento de completar externamente estos campos produce un fallo.
- Los datos que el comportamiento de servidor está actualizando o insertando son de un tipo inadecuado para el campo de la base de datos, como, por ejemplo, insertar una fecha en un campo booleano (sí/no), insertar una cadena en un campo numérico o insertar una cadena con formato incorrecto en un campo de Fecha/Hora.

[Referencia]800a0bcd—Se cumplen BOF o EOF

Este error se produce al intentar ver una página dinámica en un navegador Web o en la Vista en vivo.

El problema tiene lugar cuando la página intenta mostrar datos de un juego de registros vacío. Para resolver el problema, aplique el comportamiento de servidor Mostrar región al contenido dinámico que debe mostrarse en la página de la siguiente forma:

1. Resalte el contenido dinámico en la página.
2. En el panel Comportamientos del servidor, haga clic en el botón de signo más (+) y elija Mostrar región > Mostrar región si el juego de registros no está vacío.
3. Seleccione el juego de registros que proporciona el contenido dinámico y haga clic en Aceptar.
4. Repita los pasos 1 a 3 para cada elemento de contenido dinámico de la página.

Volver al principio

Solución de problemas relacionados con mensajes de error de MySQL

Un mensaje de error muy común que el usuario puede encontrarse al probar una conexión de base de datos PHP en MySQL 4.1 es “Client does not support authentication protocol requested. Consider upgrading MySQL client.” (El cliente no admite el protocolo de autenticación solicitado. Es recomendable que actualice el cliente MySQL).

Tal vez deba volver a una versión anterior de MySQL o instalar PHP 5 y copiar algunas bibliotecas de vínculos dinámicos (DLL). Para obtener instrucciones detalladas, consulte Configuración de un entorno de desarrollo PHP.

Eliminación de scripts de conexión

Volver al principio

Utilización del comando Quitar scripts de conexión

Puede utilizar el comando Quitar scripts de conexión para quitar los scripts que Dreamweaver coloca en una carpeta remota para acceder a las bases de datos. Estos scripts sólo son necesarios para la creación de tiempo de diseño en Dreamweaver.

Al seleccionar la opción Utilizando un controlador del servidor de prueba o Utilizando DSN del servidor de prueba en el cuadro de diálogo de conexiones de base de datos, Dreamweaver carga un archivo de script MMHTTPDB en el servidor de prueba. De este modo se permite que Dreamweaver manipule el controlador de la base de datos remota con el protocolo HTTP que, a su vez, permite que Dreamweaver obtenga la información que necesita de la base de datos para ayudarle a crear el sitio. Sin embargo, este archivo posibilita la visualización de los nombres de fuente de datos (DSN) definidos en el sistema. Si los DSN y las bases de datos no están protegidos con contraseña, el script también permite que los atacantes envíen comandos SQL a la base de datos.

Los archivos de script MMHTTPDB se ubican dentro de la carpeta _mmServerScripts que, a su vez, se encuentra en la carpeta raíz del sitio Web.

Nota: El navegador de archivos de Dreamweaver (el panel Archivos) oculta la carpeta _mmServerScripts. Puede ver la carpeta _mmServerScripts si utiliza un cliente FTP de otro fabricante o si utiliza un navegador de archivos.

En determinadas configuraciones, estos scripts no son necesarios en absoluto. Los scripts no se utilizan al mostrar las páginas Web a los usuarios que visitan el sitio, por lo que no deben colocarse en un servidor de producción.

Si ha cargado el archivo de script MMHTTPDB en un servidor de producción, deberá eliminarlo. El comando Quitar scripts de conexión se encarga de quitar automáticamente los archivos de script.

Optimización del espacio de trabajo para desarrollo visual

Volver al principio

Visualización de paneles de desarrollo de aplicaciones Web

Seleccione la categoría Datos del menú emergente Categoría del panel Insertar para mostrar un conjunto de botones que le permiten añadir contenido dinámico y comportamientos de servidor a la página.

El número y el tipo de botones que aparecen varían en función del tipo de documento abierto en la ventana de documento. Mueva el ratón sobre un icono para mostrar una descripción de la herramienta que describe lo que hace el botón.

El panel Insertar contiene botones para añadir los siguientes elementos a la página:

- Juegos de registros
- Texto o tablas dinámicas
- Barras de navegación por registros

  Si pasa a la vista Código (Ver > Código), pueden aparecer más paneles en su propia categoría del panel Insertar, con lo que podrá insertar código en la página. Por ejemplo, si visualiza una página ColdFusion en la vista Código, aparece un panel CFML en la categoría CFML del panel Insertar.

  Hay varios paneles que permiten crear páginas dinámicas:

  - Seleccione el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones) para definir los orígenes del contenido dinámico para la página y añadirle el contenido.
  - Seleccione el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) para añadir lógica del lado del servidor a las páginas dinámicas.
  - Seleccione el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos) para explorar bases de datos o crear conexiones de base de datos.
  - Seleccione el panel Componentes (Ventana > Componentes) para inspeccionar, añadir o modificar código para componentes ColdFusion.

  Nota: El panel Componentes sólo está activo si abre una página ColdFusion.

  Un comportamiento del servidor es el conjunto de instrucciones insertadas en una página dinámica durante el período de diseño y que se ejecutan en el servidor en tiempo de ejecución.

  Para ver un tutorial sobre la configuración del espacio de trabajo de desarrollo, consulte www.adobe.com/go/vid0144_es.

Volver al principio

Visualización de la base de datos en Dreamweaver

Después de conectarse a la base de datos, podrá ver su estructura y sus datos en Dreamweaver.

1. Abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).

   El panel Bases de datos muestra todas las bases de datos para las que ha creado conexiones. Si está desarrollando un sitio ColdFusion, el panel mostrará todas las bases de datos para las que se han definido fuentes de datos en ColdFusion Administrator.

   Nota: Dreamweaver examina el servidor ColdFusion que se ha definido para el sitio actual.

   Si no aparece ninguna base de datos en el panel, deberá crear una conexión de base de datos.

2. Para mostrar las tablas, procedimientos almacenados y vistas de la base de datos, haga clic en el icono de signo más (+) situado junto a una conexión de la lista.
3. Para mostrar las columnas de la tabla, haga clic en nombre de tabla.

Los iconos de columnas reflejan el tipo de datos e indican la clave principal de la tabla.

4. Para ver los datos en una tabla, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en el nombre de tabla de la lista y seleccione Ver datos en el menú emergente.

Volver al principio

Vista previa de páginas dinámicas en un navegador

Los desarrolladores de aplicaciones Web suelen depurar sus páginas comprobándolas frecuentemente en un navegador Web. Puede ver páginas dinámicas rápidamente en una ventana de navegador sin cargarlas primero manualmente en el servidor (presione F12).

Para obtener una vista previa de páginas dinámicas, deberá rellenar la categoría Servidor de prueba del cuadro de diálogo Definición del sitio.

Puede especificar que Dreamweaver utilice archivos temporales en vez de archivos originales. Con esta opción, Dreamweaver ejecuta una copia temporal de la página en un servidor Web antes de mostrarla en el navegador. (Dreamweaver borrará a continuación el archivo temporal del servidor.) Para definir esta opción, seleccione Edición > Preferencias > Vista previa en el navegador.

La opción Vista previa en el navegador no carga páginas relacionadas, como una página de resultados o detalle, archivos dependientes, como los archivos de imagen, ni server-side includes. Para cargar un archivo que falta, seleccione Ventana > Sitio para abrir el panel Sitio, seleccione el archivo en Carpeta local y haga clic en la flecha de color azul que señala hacia arriba de la barra de herramientas para copiar el archivo en la carpeta del servidor Web.

Volver al principio

Restricción de la información de base de datos que se muestra en Dreamweaver

Los usuarios avanzados de sistemas de bases de datos grandes, como Oracle, deben restringir el número de elementos de base de datos que recupera y muestra Dreamweaver en tiempo de diseño. Una base de datos Oracle puede contener elementos que Dreamweaver no puede procesar en tiempo de diseño. Puede crear un esquema en Oracle y utilizarlo después en Dreamweaver para filtrar los elementos innecesarios en tiempo de diseño.

Nota: No es posible crear un esquema o catálogo en Microsoft Access.

Otros usuarios pueden beneficiarse de la restricción de la cantidad de información que recupera Dreamweaver en tiempo de diseño. Algunas bases de datos contienen decenas o incluso centenares de tablas, por lo que quizá convenga no mostrarlas todas mientras está trabajando. Un esquema o catálogo puede restringir el número de elementos de base de datos que se recuperan en tiempo de diseño.

Deberá crear un esquema o catálogo en el sistema de base de datos antes de poder aplicarlo en Dreamweaver. Consulte la documentación del sistema de base de datos o pregunte al administrador del sistema.

Nota: No puede aplicar un esquema o catálogo en Dreamweaver si está desarrollando una aplicación ColdFusion o utilizando Microsoft Access.

1. Abra una página dinámica en Dreamweaver y, a continuación, abra el panel Bases de datos (Ventana > Bases de datos).
   - Si ya existe la conexión de base de datos, haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) en la conexión dentro de la lista y seleccione Editar conexión en el menú emergente.
   - Si la conexión no existe, haga clic en el botón de signo más (+) de la parte superior del panel y créela.
2. En el cuadro de diálogo correspondiente a la conexión, haga clic en Avanzado.
3. Especifique el esquema o catálogo y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Configuración del inspector de propiedades para procedimientos almacenados de ColdFusion y comandos ASP

Modifique el procedimiento almacenado seleccionado. Las opciones disponibles varían según la tecnología del servidor.

❖ Edite una de las opciones. Al seleccionar una nueva opción del inspector, Dreamweaver actualizará la página.

Volver al principio

Opciones de un nombre de entrada

Este inspector de propiedades aparece cuando Dreamweaver encuentra un tipo de entrada desconocido. Normalmente, esto ocurre debido a un error de mecanografía o de introducción de datos.

Si cambia el tipo de campo en el inspector de propiedades por un valor que Dreamweaver reconoce (por ejemplo, si corrige el error de ortografía), el inspector de propiedades se actualizará para mostrar las propiedades del tipo reconocido. Configure cualquiera de las opciones siguientes en el inspector de propiedades:

Entrada Asigna un nombre al campo. Este cuadro es obligatorio y su nombre debe ser exclusivo.

Tipo Establece el tipo de entrada del campo. El contenido de este cuadro debe reflejar el valor del tipo de entrada que aparece actualmente en el código HTML.

Valor Establece el valor del campo.

Parámetros Abre el cuadro de diálogo Parámetros, en el que podrá ver los atributos actuales del campo, así como añadir o quitar atributos.

Más temas de ayuda

Tutorial sobre el espacio de trabajo de desarrollo

Configuración de un servidor de prueba

Diseño de páginas dinámicas

Volver al principio

Dreamweaver y el diseño de páginas dinámicas

Siga estos pasos generales para diseñar y crear correctamente un sitio Web dinámico.

1. Diseñe la página.

   El diseño visual de la página constituye un paso importante a la hora de crear cualquier sitio Web, tanto si es estático como si es dinámico. Al añadir elementos dinámicos a una página Web, el diseño de la página se convierte en un elemento fundamental para facilitar su uso. Piense detenidamente cómo interactuarán los usuarios con cada una de las páginas y con el sitio Web en su conjunto.

   Un método común para incorporar contenido dinámico a una página Web consiste en crear una tabla para presentar contenido e importar contenido dinámico en una o varias celdas de la tabla. Con este método puede presentar información de distintos tipos en un formato estructurado.

2. Cree una fuente de contenido dinámico.

   Los sitios Web dinámicos requieren un origen de contenido del que extraer datos antes de mostrarlos en una página Web. Antes de utilizar orígenes de contenido en una página Web, deberá seguir este procedimiento:

   - Cree una conexión con el origen del contenido dinámico (como una base de datos) y el servidor de aplicaciones que procesa la página. Cree el origen de datos utilizando el panel Vinculaciones; posteriormente, podrá seleccionar e insertar el origen de datos en la página.
   - Especifique qué información de la base de datos desea mostrar o qué variables desea incluir en la página creando un juego de registros. También puede comprobar la consulta desde el cuadro de diálogo Juego de registros y realizar los ajustes necesarios antes de añadirla al panel Vinculaciones.
   - Seleccione e inserte elementos de contenido dinámico en la página seleccionada.

3. Añada contenido dinámico a una página Web.

   Después de definir un juego de registros u otro origen de datos y añadirlos al panel Vinculaciones, puede insertar en la página el contenido dinámico que representa el juego de registros. La interfaz de menús de Dreamweaver permite añadir elementos de contenido dinámico con la misma facilidad que se selecciona una fuente de datos de contenido dinámico en el panel Vinculaciones, e insertarlos en el texto, una imagen o un objeto de formulario de la página actual.

   Al insertar un elemento de contenido dinámico u otro comportamiento del servidor en una página, Dreamweaver inserta un script del lado del servidor en el código de origen de la página. El script indica al servidor que recupere datos de la fuente de datos definida y los muestre en la página Web. Para colocar contenido dinámico en una página Web, puede seguir uno de estos procedimientos:

   - Colocarlo en el punto de inserción en la vista Código o Diseño.
   - Sustituir una cadena de texto u otro marcador de posición.

     Insertarlo en un atributo HTML. Por ejemplo, el contenido dinámico puede definir el atributo src de una imagen o el atributo value de un campo de formulario.

4. Añadir comportamientos del servidor a una página.

   Además de añadir contenido dinámico, puede incorporar lógica de aplicación compleja a las páginas Web utilizando comportamientos de servidor. Los comportamientos del servidor son códigos predefinidos del lado del servidor que añaden la lógica de aplicación a las páginas Web; de este modo, suministran una mayor interacción y funcionalidad.

   Los comportamientos de servidor de Dreamweaver permiten añadir lógica de aplicación a un sitio Web sin necesidad de escribir el código manualmente. Los comportamientos del servidor suministrados con Dreamweaver admiten tipos de documento ColdFusion, ASP y PHP. Los comportamientos del servidor se escriben y comprueban para que sean rápidos, seguros y robustos. Los comportamientos del servidor incorporados ofrecen compatibilidad con páginas Web multiplataforma para todos los navegadores.

   Dreamweaver suministra una interfaz de apuntar y hacer clic que permite que aplicar contenido dinámico y comportamientos complejos a una página resulte tan fácil como insertar elementos textuales y de diseño. Estos son los comportamientos del servidor disponibles:

- Defina un juego de registros a partir de base de datos existente. El juego de registros que defina se almacenará en el panel Vinculaciones.
- Muestre varios registros en una página. Seleccione toda la tabla o celdas o filas individuales con contenido dinámico, y especifique el número de registros para mostrar en cada vista de página.
- Cree e inserte una tabla dinámica en una página y asocie la tabla a un juego de registros. Posteriormente podrá modificar tanto el aspecto de las tablas como la región repetida utilizando el inspector de propiedades y el comportamiento del servidor Repetir región, respectivamente.
- Inserte un objeto de texto dinámico en una página. El objeto de texto que inserte será un elemento de un juego de registros predefinido al que puede aplicar alguno de los formatos de datos.
- Cree controles de estado y navegación para los registros, páginas maestra/detalle y formularios para actualizar la información de una base de datos.
- Visualice más de un registro a partir de un registro de la base de datos.
- Cree vínculos de navegación para juegos de registros que permitan a los usuarios ver los registros anteriores y siguientes de un registro de base de datos.
- Añada un contador de registros para ayudar a los usuarios a conocer cuántos registros se han devuelto y dónde se encuentran en los resultados devueltos.

También puede ampliar los comportamientos del servidor de Dreamweaver escribiendo los suyos propios o instalando comportamientos del servidor escritos por otros proveedores.

5. Compruebe y depure la página.

   Antes de colocar una página dinámica —o un sitio Web completo— en la Web, deberá comprobar su funcionalidad. Deberá tener en cuenta también cómo puede afectar la funcionalidad de su aplicación a personas con esas discapacidades.

Más temas de ayuda
Adición y modificación de imágenes

Introducción a las fuentes de contenido dinámico

Volver al principio

Fuentes de contenido dinámico

Una fuente de contenido dinámico es un almacén de información desde el que se puede recuperar y mostrar contenido dinámico para utilizar en una página Web. Las fuentes de contenido dinámico no sólo incluyen información almacenada en una base de datos, sino también valores enviados por formularios HTML, valores contenidos en objetos de servidor y otras fuentes de contenido.

Dreamweaver permite conectar fácilmente una base de datos y crear un juego de registros del que extraer contenido dinámico. Un juego de registros es el resultado de una consulta de base de datos. Extrae la información especifica solicitada y permite mostrarla en una página especificada. Defina el juego de registros basándose en la información contenida en la base de datos y el contenido que desea mostrar.

Distintos proveedores de tecnología pueden emplear términos distintos para referirse a un juego de registros. En ASP y ColdFusion un juego de registros se define como una consulta. Si utiliza otras fuentes de datos, como la entrada de usuario o variables de servidor, el nombre de la fuente de datos que se define en Dreamweaver será el mismo que el nombre de la fuente de datos propiamente dicha.

Los sitios Web dinámicos necesitan una fuente de datos para recuperar y mostrar contenido dinámico. Dreamweaver permite utilizar bases de datos, variables de petición, variables de URL, variables de servidor, variables de formulario, procedimientos almacenados y otras fuentes de contenido dinámico. Según cuál sea la fuente de datos, podrá recuperar contenido nuevo para satisfacer una petición o modificar la página a fin de atender las necesidades de los usuarios.

Las fuentes de contenido que defina en Dreamweaver se añadirán a la lista de fuentes en el panel Vinculaciones. Posteriormente, podrá insertar la fuente de contenido en la página seleccionada actualmente.

Volver al principio

Juegos de registros

Las páginas Web no pueden acceder directamente a los datos almacenados en una base de datos. Lo que hacen es interactuar con un juego de registros. Un juego de registros es un subconjunto de la información (registros) extraído de la base de datos mediante una consulta de base de datos. Una consulta es una declaración de búsqueda diseñada para buscar y extraer información específica de una base de datos.

Si utiliza una base de datos como fuente de contenido para una página Web dinámica, deberá crear en primer lugar un juego de registros para almacenar los datos recuperados. Los juegos de registros actuarán como intermediarios entre la base de datos que almacena el contenido y el servidor de aplicaciones que genera la página. Los juegos de registros se almacenan temporalmente en la memoria del servidor de aplicaciones para acelerar la recuperación de datos. El servidor descarta el juego de registros cuando ya no se necesita.

Una consulta produce un juego de registros que incluye sólo determinadas columnas, sólo determinados registros o una combinación de ambos. Un juego de registros también puede incluir todos los registros y columnas de una tabla de la base de datos. No obstante, dado que las aplicaciones pocas veces requieren la utilización de todos los datos de una base de datos, procure hacer los conjuntos de registros tan pequeños como sea posible. Dado que el servidor Web guarda temporalmente el juego de registros en la memoria, el uso de un juego más pequeño consumirá menos memoria, lo que puede redundar en un mayor rendimiento del servidor.

Las consultas de base de datos se escriben en SQL (Lenguaje de consulta estructurado, Structured Query Language), un sencillo lenguaje que permite recuperar, añadir y eliminar datos de una base de datos. El generador de SQL que incluye Dreamweaver permite crear consultas sencillas sin necesidad de conocer este lenguaje. Sin embargo, si desea crear consultas SQL, un conocimiento básico de este lenguaje le permitirá crear consultas más avanzadas y contar con mayor flexibilidad al diseñar páginas dinámicas.

Antes de definir un juego de registros para utilizarlo con Dreamweaver, deberá crear una conexión con una base de datos y, si ésta está vacía, introducir los datos. Si aún no ha definido una conexión de base de datos para el sitio, consulte la sección correspondiente a la tecnología de servidor con la que está trabajando en el capítulo que trata este tema y siga las instrucciones para crear una conexión de base de datos.

Volver al principio

Acerca de los parámetros de URL y de formulario

Los parámetros de URL almacenan la información recuperada que han introducido los usuarios. Para definir un parámetro de URL, cree un vínculo de hipertexto o formulario que utilice el método GET para enviar datos. La información se añadirá al URL de la página solicitada y se comunicará al servidor. Cuando se utilizan variables de URL, la cadena de consulta contiene uno o más pares de nombre-valor asociados con campos de formulario. Estos pares de nombre-valor se añaden al URL.

Los parámetros de formulario almacenan información recuperada que se incluye en la petición HTTP de una página Web. Si crea un formulario que utiliza el método POST, los datos enviados por el formulario se transferirán al servidor. Antes de comenzar deberá transferir un parámetro de formulario al servidor.

Volver al principio

Variables de sesión

Las variables de sesión permiten almacenar y mostrar información mantenida durante la visita (o sesión) de un usuario. El servidor crea un objeto de sesión diferente para cada usuario y lo mantiene durante un período de tiempo establecido o hasta que se pone fin al objeto explícitamente.

Dado que las variables de sesión duran toda la sesión y se conservan cuando el usuario se desplaza de una página a otra dentro del sitio Web, resultan idóneas para almacenar las preferencias del usuario. Las variables de sesión se pueden utilizar para insertar un valor en el código HTML de la página, asignar un valor a una variable local o suministrar un valor para evaluar una expresión condicional.

Antes de definir las variables de sesión de una página deberá crearlas en el código fuente. Después de crear una variable de sesión en el código fuente de la aplicación Web, puede utilizar Dreamweaver para recuperar su valor y utilizarlo en una página Web.

Cómo funcionan las variables de sesión

Las variables de sesión almacenan información (generalmente parámetros de formulario o de URL enviados por los usuarios) y la ponen a disposición de todas las páginas de una aplicación Web mientras dura la visita del usuario. Por ejemplo, cuando los usuarios visitan un portal Web que proporciona acceso a correo electrónico, cotizaciones bursátiles, informes meteorológicos y noticias, la aplicación Web almacena la información de registro en una variable de sesión que identifica al usuario en todas las páginas del sitio. Esto permite al usuario ver únicamente los tipos de contenidos que ha seleccionado mientras navegaba por el sitio. Las variables de sesión también pueden proporcionar un mecanismo de seguridad al poner fin a la sesión del usuario si la cuenta permanece inactiva durante un determinado período de tiempo. De este modo también se libera memoria del servidor y recursos de procesamiento si los usuarios se olvidan de terminar la sesión de un sitio Web.

Las variables de sesión almacenan información mientras dura la sesión del usuario. La sesión comienza cuando el usuario abre una página de la aplicación y termina cuando el usuario no abre otra página de la aplicación durante un período de tiempo determinado o cuando el usuario pone fin de manera explícita a la sesión (generalmente haciendo clic en un vínculo de “desconexión”). Mientras dura, la sesión es específica de un usuario individual y cada usuario tiene una sesión independiente.

Utilice variables de sesión para almacenar información a la que pueda acceder cada página de una aplicación Web. La información puede ser muy diversa e incluir, por ejemplo, el nombre del usuario, el tamaño de fuente preferido o un indicador que especifique si el usuario ha iniciado sesión de forma correcta. Otra utilización común de las variables de sesión consiste en mantener en funcionamiento un registro que recopile información como el número de preguntas que el usuario respondió correctamente hasta un momento determinado en un cuestionario en línea o los productos que el usuario seleccionó de un catálogo en línea hasta ese momento.

Las variables de sesión sólo pueden funcionar si el navegador del usuario está configurado para aceptar cookies. El servidor crea un número de ID de sesión que identifica el usuario cuando se inicia la sesión y, a continuación, envía una cookie que contiene el número de ID al navegador del usuario. Cuando el usuario solicita otra página al servidor, éste lee la cookie en el navegador para identificar al usuario y recuperar las variables de sesión del usuario almacenadas en la memoria del servidor.

Recopilación, almacenamiento y recuperación de información en variables de sesión

Antes de crear una variable de sesión, deberá obtener en primer lugar la información que desea almacenar y, a continuación, enviarla al servidor para su almacenamiento. Puede recabar y enviar información al servidor utilizando formularios HTML o vínculos de hipertexto que contienen parámetros de URL. También puede obtener información a partir de cookies almacenadas en el equipo del usuario, en los encabezados HTTP enviados por el navegador del usuario con una solicitud de página o en una base de datos.

Un ejemplo típico de almacenamiento de parámetros de URL en las variables de sesión es un catálogo de productos que emplea parámetros de URL incorporados en el código creados mediante un vínculo para devolver información sobre productos al servidor que debe almacenarse en una variable de sesión. Cuando el usuario hace clic en el vínculo “Añadir al carro de la compra”, el ID de producto se almacena en una variable de sesión mientras el usuario sigue comprando. Cuando el usuario pasa a la página de caja, se recupera el ID de producto almacenado en la variable de sesión.

Una encuesta basada en formulario es un ejemplo típico de una página que guarda parámetros de formulario en variables de sesión. El formulario devuelve la información seleccionada al servidor, donde una página de aplicación puntúa la encuesta y guarda las respuestas en una variable de sesión que debe pasarse a una aplicación que pueda registrar las respuestas recopiladas de la muestra de encuestados. La información también puede guardarse en una base de datos para usarla más adelante.

Cuando la información se envía al servidor, se almacena en variables de sesión añadiendo el código correspondiente al modelo de servidor en la página especificada por el parámetro de URL o de formulario. Esta página, denominada página destination, se especifica en el atributo action del formulario HTML o el atributo href del vínculo de hipertexto en la página inicial.

Una vez almacenado un valor en una variable de sesión, puede utilizar Dreamweaver para recuperar el valor de las variables de sesión y utilizarlo en una aplicación Web. Después de definir la variable de sesión en Dreamweaver, puede insertar su valor en una página.

La sintaxis HTML de cada uno será la siguiente:

```
<form action="<var class="varname">destination.html</var>" method="get" name="<var
class="varname">myform</var>"> </form>
<param name="href"value="<dfn class="term">destination.html</dfn>">
```

El código empleado para almacenar la información en una variable de sesión viene determinado por la tecnología del servidor y por el método utilizado para obtener la información. La sintaxis básica de cada tecnología del servidor será la siguiente:

ColdFusion

```
<CFSET session.<var class="varname">variable_name</var> = value>
```

ASP

```
<% Session("<var class="varname">variable_name</var>") = value %>
```

La expresión value suele ser una expresión de servidor como Request.Form("lastname"). Por ejemplo, si utiliza un parámetro de URL llamado product (o un formulario HTML con el método GET y un campo de texto llamado product) para recopilar información, las declaraciones siguientes almacenarán la información en una variable de sesión llamada prodID:

ColdFusion

```
<CFSET session.prodID = url.product>
```

ASP

```
<% Session("prodID") = Request.QueryString("product") %>
```

Si utiliza un formulario HTML con el método post y un campo de texto llamado txtProduct para recabar la información, las declaraciones siguientes almacenarán la información en la variable de sesión:

ColdFusion

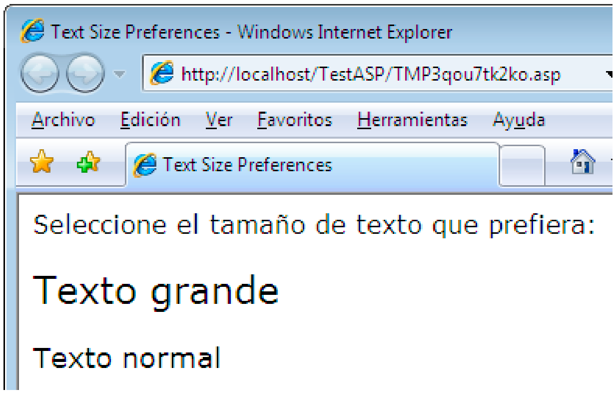
```
<CFSET session.prodID = form.txtProduct>
```

ASP

```
<% Session("prodID") = Request.Form("txtProduct") %>
```

Ejemplo de información almacenada en variables de sesión

Suponga que está diseñando un sitio dedicado principalmente a la tercera edad. En Dreamweaver, añada dos vínculos a la página de bienvenida para que los usuarios personalicen el tamaño del texto del sitio. Para ver texto más grande y fácil de leer, el usuario hace clic en un vínculo y, para ver texto de tamaño normal, hace clic en otro.



Cada vínculo tiene un parámetro de URL llamado fontsize que envía la preferencia de texto del usuario al servidor, como muestra el siguiente ejemplo de Adobe ColdFusion®:

```
<a href="resort.cfm?fontsize=large">Larger Text</a>
<a href="resort.cfm?fontsize=small">Normal Text</a>
```

Almacene la preferencia de texto del usuario en una variable de sesión y utilícela para establecer el tamaño de fuente de cada página que solicite el usuario.

Cerca de la parte superior de la página de destino, introduzca el código siguiente para crear una sesión llamada font_pref que almacene la preferencia de tamaño de fuente del usuario.

ColdFusion

```
<CFSET session.font_pref = url.fontsize>
```

ASP

```
<% Session("font_pref") = Request.QueryString("fontsize") %>
```

Cuando el usuario hace clic en el vínculo de hipertexto, la página envía la preferencia de texto del usuario en un parámetro de URL a la página de destino. El código de la página de destino almacena en el parámetro de URL en la variable de sesión font_pref. Mientras dure la sesión del usuario, todas las páginas de la aplicación recuperarán este valor y mostrarán el tamaño de fuente seleccionado.

Volver al principio

Variables de aplicación de ASP y ColdFusion

En ASP y ColdFusion, puede utilizar variables de aplicación para almacenar y mostrar información que se mantiene mientras dure la aplicación y que se conserva de un usuario a otro. La aplicación dura desde el momento en que el primer usuario solicita una página en la aplicación hasta el momento en que el servidor Web se detiene. (Se denomina aplicación a todos los archivos de un directorio virtual y sus subdirectorios.)

Dado que las variables de aplicación se mantienen mientras dure la aplicación y se conservan de un usuario a otro, resultan idóneas para almacenar información que debe existir para todos los usuarios, como, por ejemplo, la hora y la fecha actuales. El valor de la variable de aplicación se define en el código de la aplicación.

Volver al principio

Variables de servidor ASP

Puede definir las siguientes variables de servidor ASP como fuentes de contenido dinámico: Request.Cookie, Request.QueryString, Request.Form, Request.ServerVariables, Request.ClientCertificates.

Volver al principio

Variables de servidor ColdFusion

Puede definir las siguientes variables de servidor ColdFusion:

Variables de cliente Asocian datos a un cliente específico. Las variables de cliente mantienen el estado de la aplicación mientras el usuario se desplaza de una página a otra de la aplicación, así como de una sesión a otra. “Mantener el estado” significa conservar la información de una página (o sesión) en la siguiente para que la aplicación recuerde al usuario y las opciones y preferencias anteriores del usuario.

Variables de cookie Acceden a cookies transferidas al servidor por el navegador.

Variables CGI Proporcionan información sobre el servidor que ejecuta ColdFusion, el navegador que solicita una página y otro tipo de información sobre el entorno de procesamiento.

Variables de servidor Pueden acceder a ellas todos los clientes y las aplicaciones del servidor. Se mantienen hasta que se detiene el servidor.

Variables locales Se crean con la etiqueta CFSET o CFPARAM en una página ColdFusion.

Más temas de ayuda

Definición de fuentes de contenido dinámico

Volver al principio

Definición de un juego de registros sin escribir SQL

Puede crear un juego de registros sin introducir manualmente declaraciones SQL.

1. En la ventana de documento, abra la página que utilizará el juego de registros.
2. Seleccione Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.
3. En el panel Vinculaciones, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) en el menú emergente.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros sencillo. Si está desarrollando un sitio ColdFusion, el cuadro de diálogo Juego de registros será ligeramente distinto. (Si aparece el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado, haga clic en el botón Simple para cambiar al cuadro de diálogo Juego de registros simple.)

4. Seleccione las opciones del cuadro de diálogo Juego de registros para el tipo de documento.

   Para instrucciones, véanse las siguientes secciones.

5. Haga clic en el botón Prueba para ejecutar la consulta y comprobar que recupera la información deseada.

   Si ha definido un filtro que utiliza parámetros introducidos por los usuarios, introduzca un valor en el cuadro Valor de prueba y haga clic en Aceptar. Si se crea correctamente una instancia del juego de registros, aparecerá una tabla mostrando los datos extraídos del juego de registros.

6. Haga clic en Aceptar para añadir el juego de registros a la lista de fuentes de contenido disponibles en el panel Vinculaciones.

Opciones del cuadro de diálogo Juego de registros sencillo (PHP, ASP)

1. En el cuadro Nombre, introduzca un nombre para el juego de registros.

   Una práctica habitual consiste en añadir el prefijo rs a los nombres de juegos de registros para distinguirlos de otros nombres de objetos en el código, por ejemplo: rsPressReleases.

   Los nombres de juegos de registros sólo admiten letras, números y el guión bajo (_). No puede incluir caracteres especiales ni espacios.

2. Seleccione una conexión en el menú emergente Conexión.

   Si no aparece ninguna conexión en la lista, haga clic en Definir para crear una.

3. En el menú emergente Tabla, seleccione la tabla de la base de datos que proporcionará los datos al juego de registros.

   El menú emergente muestra todas las tablas de la base de datos especificada.

4. Para incluir un subconjunto de las columnas de la tabla en el juego de registros, haga clic en Seleccionado y elija las columnas deseadas presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellas en la lista.
5. Para limitar aun más los registros devueltos desde la tabla, seleccione las opciones de la sección Filtro:
   - En el primer menú emergente, seleccione una columna de la tabla de la base de datos para compararla con un valor de

prueba definido por usted.

- En el segundo menú emergente, seleccione una expresión condicional para comparar el valor seleccionado en cada registro con el valor de prueba.
- En el tercer menú emergente, seleccione Valor introducido.
- En el cuadro de texto, introduzca el valor de prueba.

  Si el valor especificado en un registro cumple la condición de filtro, el registro se incluirá en el juego de registros.

6. (Opcional) Para ordenar los registros, seleccione la columna por la que desea ordenar y luego especifique si los registros deben clasificarse en orden ascendente (1, 2, 3... o A, B, C...) o descendente.
7. Haga clic en Prueba para conectar con la base de datos y crear una instancia de la fuente de datos y haga clic en Aceptar para cerrar la fuente de datos.

   Aparecerá una tabla mostrando los datos devueltos. Cada fila contiene un registro y cada columna representa un campo de dicho registro.

8. Haga clic en Aceptar. El juego de registros que acaba de definir aparecerá en el panel Vinculaciones.

Opciones del cuadro de diálogo Juego de registros sencillo (ColdFusion)

Define un juego de registros para documentos de tipo ColdFusion como una fuente de contenido dinámico sin necesidad de introducir manualmente el código de las declaraciones SQL.

1. En el cuadro Nombre, introduzca un nombre para el juego de registros.

   Una práctica habitual consiste en añadir el prefijo rs a los nombres de juegos de registros para distinguirlos de otros nombres de objetos en el código. Por ejemplo: rsPressReleases

   Los nombres de juegos de registros sólo admiten letras, números y el guión bajo (_). No puede incluir caracteres especiales ni espacios.

2. Si está definiendo un juego de registros para un componente de ColdFusion (es decir, si un archivo CFC ya está abierto en Dreamweaver), seleccione una función CFC existente en el menú emergente, o bien haga clic en Nueva función para crear una nueva.

   Nota: El menú emergente Función sólo está disponible si el documento actual es un archivo CFC y si se tiene acceso a un equipo en el que se esté ejecutando ColdFusion MX 7 o una versión posterior.

   El juego de registros se definirá en la función.

3. Seleccione una fuente de datos en el menú emergente Fuente de datos.

   Si no aparece ninguna fuente de datos en el menú emergente, deberá crear una fuente de datos ColdFusion.

4. En los cuadros Nombre de usuario y Contraseña, introduzca si es necesario el nombre de usuario y la contraseña para el servidor de aplicaciones ColdFusion.

   El acceso a las fuentes de datos ColdFusion pueden requerir un nombre de usuario y una contraseña. Si no tiene el nombre de usuario y la contraseña para acceder a una fuente de datos en ColdFusion, póngase en contacto con el administrador de ColdFusion de su empresa.

5. En el menú emergente Tabla, seleccione la tabla de la base de datos que proporcionará los datos al juego de registros.

   El menú emergente Tabla muestra todas las tablas de la base de datos especificada.

6. Para incluir un subconjunto de las columnas de la tabla en el juego de registros, haga clic en Seleccionado y elija las columnas deseadas presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellas en la lista.
7. Para limitar aun más los registros devueltos desde la tabla, seleccione las opciones de la sección Filtro:
   - En el primer menú emergente, seleccione una columna de la tabla de la base de datos para compararla con un valor de prueba definido por usted.
   - En el segundo menú emergente, seleccione una expresión condicional para comparar el valor seleccionado en cada registro con el valor de prueba.
   - En el tercer menú emergente, seleccione Valor introducido.
   - En el cuadro de texto, introduzca el valor de prueba.

     Si el valor especificado en un registro cumple la condición de filtro, el registro se incluirá en el juego de registros.

8. (Opcional) Para ordenar los registros, seleccione la columna por la que desea ordenar y luego especifique si los registros deben clasificarse en orden ascendente (1, 2, 3... o A, B, C...) o descendente.
9. Haga clic en Prueba para conectar con la base de datos y crear una instancia de la fuente de datos.

   Aparecerá una tabla en la que se mostrarán los datos devueltos. Cada fila contiene un registro y cada columna representa un

campo de dicho registro. Haga clic en Aceptar para cerrar el juego de registros de prueba.

10. Haga clic en Aceptar. El juego de registros ColdFusion que acaba de definir aparecerá en el panel Vinculaciones.

Volver al principio

Definición de un juego de registros avanzado escribiendo SQL

Escriba sus propias declaraciones SQL utilizando el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado o cree una declaración SQL empleando el árbol gráfico Elementos de base de datos.

1. En la ventana de documento, abra la página que utilizará el juego de registros.
2. Seleccione Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.
3. En el panel Vinculaciones, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) en el menú emergente.

   Aparecerá el cuadro de diálogo avanzado Juego de registros. Si está desarrollando un sitio ColdFusion, el cuadro de diálogo Juego de registros será ligeramente distinto. (Si aparece la versión sencilla del cuadro de diálogo Juego de registros, cambie a la versión avanzada haciendo clic en el botón Avanzado.)

4. Complete el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado.

   Para instrucciones, véanse las siguientes secciones.

5. Haga clic en el botón Prueba para ejecutar la consulta y comprobar que recupera la información deseada.

   Si ha definido un filtro que utiliza parámetros introducidos por los usuarios, el botón Prueba mostrará el cuadro de diálogo Valor de prueba. Introduzca un valor en el cuadro Valor de prueba y haga clic en Aceptar. Si se crea una instancia del juego de registros, aparecerá una tabla mostrando los datos procedentes del juego de registros.

6. Haga clic en Aceptar para añadir el juego de registros a la lista de fuentes de contenido disponibles en el panel Vinculaciones.

Opciones del cuadro de diálogo Juego de registros avanzado (PHP, ASP)

Defina un juego de registros como fuente de contenido dinámico escribiendo una declaración SQL personalizada o creando una declaración SQL mediante el árbol gráfico Elementos de base de datos.

1. En el cuadro Nombre, introduzca un nombre para el juego de registros.

   Una práctica habitual consiste en añadir el prefijo rs a los nombres de juegos de registros para distinguirlos de otros nombres de objetos en el código. Por ejemplo: rsPressRelease

   Los nombres de juegos de registros sólo admiten letras, números y el guión bajo (_). No puede incluir caracteres especiales ni espacios.

2. Seleccione una conexión en el menú emergente Conexión.
3. Introduzca una declaración SQL en el área de texto SQL o utilice el árbol gráfico Elementos de base de datos, situado en la parte inferior del cuadro de diálogo, para crear una declaración SQL desde el juego de registros elegido.

   Realice una de las siguientes operaciones para utilizar el árbol Elementos de base de datos con el fin de crear la declaración SQL:

   - Compruebe que el área de texto SQL está en blanco.
   - Amplíe las ramas del árbol hasta que encuentre el objeto de base de datos que necesita: por ejemplo, una columna de una tabla o un procedimiento almacenado en la base de datos.
   - Seleccione el objeto de base de datos y haga clic en uno de los botones situados a la derecha del árbol.

     Por ejemplo, si selecciona una columna de la tabla, los botones disponibles serán SELECT, WHERE y ORDER BY. Haga clic en uno de los botones para añadir la cláusula asociada a la declaración SQL.

     También puede utilizar una declaración SQL predefinida en un procedimiento almacenado seleccionando el procedimiento almacenado en el árbol Elementos de base de datos y haciendo clic en el botón Procedimiento. Dreamweaver llenará automáticamente las áreas SQL y Variable.

4. Si la declaración SQL contiene variables, defina sus valores en el área Variables haciendo clic en el botón de signo más (+) e introduciendo el nombre de la variable, el tipo (entero, texto, fecha o número de coma flotante), el valor predeterminado (el valor que toma la variable si no se devuelve ningún valor de tiempo de ejecución) y un valor de tiempo de ejecución.
   Nota: Al usar variables en una declaración SQL en PHP, Dreamweaver añade automáticamente un signo de dólar al comienzo del nombre de la variable, por lo que deberá omitir el signo de dólar (es decir, deberá introducir colname en lugar de $colname).

   Si la declaración SQL contiene variables, compruebe que la columna Valor predeterminado del cuadro Variables contiene valores de prueba válidos.

   El valor de tiempo de ejecución suele ser un URL o un parámetro de formulario introducido por un usuario en un campo de

formulario HTML.

Parámetros de URL en la columna Valor de tiempo de ejecución:

Modelo de servidor	**Expresión de valor de tiempo de ejecución para el parámetro de URL**
ASP	Request.QueryString(“formFieldName”)
PHP	$_GET['formFieldName']

Parámetros de formulario en la columna Valor de tiempo de ejecución:

Modelo de servidor	**Expresión de valor de tiempo de ejecución para el parámetro de formulario**
ASP	Request.Form(“formFieldName”)
PHP	$_POST['formFieldName']

5. Haga clic en Prueba para conectar con la base de datos y crear una instancia del juego de registros.

   Si la declaración SQL contiene variables, compruebe que la columna Valor predeterminado del cuadro Variables contiene valores de prueba válidos antes de hacer clic en Prueba.

   Si la operación se realiza correctamente, aparecerá una tabla con los datos del juego de registros. Cada fila contiene un registro y cada columna representa un campo de dicho registro. Haga clic en Aceptar para vaciar el juego de registros.

6. Cuando esté satisfecho con los cambios realizados, haga clic en Aceptar.

Opciones del cuadro de diálogo Juego de registros avanzado (ColdFusion)

Utilice el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado para escribir consultas SQL personalizadas o utilizar el árbol Elementos de base de datos para crear consultas SQL utilizando una interfaz de apuntar y señalar.

1. En el cuadro Nombre, introduzca un nombre para el juego de registros.

   Una práctica habitual consiste en añadir el prefijo rs a los nombres de juegos de registros para distinguirlos de otros nombres de objetos en el código. Por ejemplo: rsPressReleases

   Los nombres de juegos de registros sólo admiten letras, números y el guión bajo (_). No puede incluir caracteres especiales ni espacios.

   Si está definiendo un juego de registros para un componente de ColdFusion (es decir, si un archivo CFC ya está abierto en Dreamweaver), seleccione una función CFC existente en el menú emergente, o bien haga clic en Nueva función para crear una nueva.

   Nota: El menú emergente Función sólo está disponible si el documento actual es un archivo CFC y si se tiene acceso a un equipo en el que se esté ejecutando ColdFusion MX 7 o una versión posterior.

   El juego de registros se definirá en la función.

2. Seleccione una fuente de datos en el menú emergente Fuente de datos.

   Si no aparece ninguna fuente de datos en la lista del menú emergente deberá crear una fuente de datos ColdFusion.

3. En los cuadros Nombre de usuario y Contraseña, introduzca si es necesario el nombre de usuario y la contraseña para el servidor de aplicaciones ColdFusion.

   El acceso a las fuentes de datos ColdFusion pueden requerir un nombre de usuario y una contraseña. Si no tiene el nombre de usuario y la contraseña para acceder a una fuente de datos en ColdFusion, póngase en contacto con el administrador de ColdFusion de su empresa.

4. Introduzca una declaración SQL en el área de texto SQL o utilice el árbol gráfico Elementos de base de datos, situado en la parte inferior del cuadro de diálogo, para crear una declaración SQL desde el juego de registros elegido.
5. (Opcional) Realice una de las siguientes operaciones para utilizar el árbol Elementos de base de datos con el fin de crear la declaración SQL:

   - Compruebe que el área de texto SQL está en blanco.
   - Amplíe las ramas del árbol hasta que encuentre el objeto de base de datos que necesita: por ejemplo, una columna de una tabla.

- Seleccione el objeto de base de datos y haga clic en uno de los botones situados a la derecha del árbol.

Por ejemplo, si selecciona una columna de una tabla, los botones disponibles serán Select, Where y Order By. Haga clic en uno de los botones para añadir la cláusula asociada a la declaración SQL.

Si la declaración SQL contiene parámetros, defina sus valores en el área Parámetros. Para ello, haga clic en el botón de signo más (+) e introduzca el nombre y el valor predeterminado del parámetro (el valor que toma el parámetro si no se devuelve ningún valor de tiempo de ejecución).

Si la declaración SQL contiene parámetros, compruebe que la columna Valor predeterminado del cuadro Parámetros contiene valores de prueba válidos.

Los Parámetros de página le permiten proporcionar los valores predeterminados para referencias de valor de tiempo de ejecución en el SQL que usted escribe. Por ejemplo, la siguiente declaración SQL selecciona un registro de empleado basándose en el valor del ID del empleado. Puede asignar un valor predeterminado a este parámetro, lo que le garantiza que siempre se devolverá un valor de tiempo de ejecución. En este ejemplo, FormFieldName hace referencia a un campo de formulario en el que el usuario introduce un ID de empleado:

```
SELECT * FROM Employees WHERE EmpID = + (Request.Form(<dfn
class="term">#FormFieldName#)</dfn>)
```

El cuadro de diálogo Añadir parámetros de página contendría un emparejamiento nombre-valor similar a éste:

Nombre	Valores predeterminados
FormFieldName	`0001`

El valor de tiempo de ejecución suele ser un URL o un parámetro de formulario introducido por un usuario en un campo de formulario HTML.

6. Haga clic en Prueba para conectar con la base de datos y crear una instancia del juego de registros.

   Si la declaración SQL contiene referencias de tiempo de ejecución, compruebe que la columna Valor predeterminado del campo Parámetros de página contiene valores de prueba válidos antes de hacer clic en Prueba.

   Si la operación se realiza correctamente, aparecerá una tabla con los datos del juego de registros. Cada fila contiene un registro y cada columna representa un campo de dicho registro. Haga clic en Aceptar para vaciar el juego de registros.

7. Cuando esté satisfecho con los cambios realizados, haga clic en Aceptar.

Definición de parámetros en una declaración SQL (ColdFusion)

Defina los parámetros en una declaración SQL; el valor predeterminado es el valor que debe usar el parámetro si no se devuelve ningún valor de tiempo de ejecución.

1. Seleccione un nombre de parámetro en el menú emergente Nombre.
2. Introduzca un valor predeterminado para el parámetro en el cuadro de texto Parámetro predeterminado y haga clic en Aceptar.

Definición de parámetros en una declaración SQL (PHP)

Defina los parámetros en una declaración SQL; el valor predeterminado es el valor que debe usar el parámetro si no se devuelve ningún valor de tiempo de ejecución.

1. Introduzca un nombre de parámetro en el cuadro Nombre.
2. Introduzca un valor predeterminado para el parámetro en el cuadro Parámetro predeterminado.
3. Introduzca un valor de tiempo de ejecución para un parámetro en el cuadro Valor de tiempo de ejecución y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Creación de consultas SQL utilizando el árbol Elementos de base de datos

En lugar de escribir manualmente las declaraciones SQL en el cuadro de texto SQL, puede utilizar la interfaz de apuntar y señalar de Elementos de base de datos para crear consultas SQL complejas. El árbol Elementos de base de datos permite seleccionar objetos de base de datos y vincularlos utilizando las cláusulas SQL SELECT, WHERE y ORDER BY. Después de crear una consulta SQL, puede definir las variables

utilizando la sección Variables del cuadro de diálogo.

Los dos ejemplos siguientes describen dos declaraciones SQL y los pasos que debe seguir para crearlas en el árbol Elementos de base de datos del cuadro de diálogo avanzado Juego de registros.

Ejemplo: Selección de una tabla

Este ejemplo selecciona todo el contenido de la tabla Empleados. La declaración SQL que define la consulta aparece de este modo:

```
SELECT * FROM Employees
```

Para crear esta consulta, siga estos pasos.

1. Amplíe la rama Tablas para ver todas las tablas de la base de datos seleccionada.
2. Seleccione la tabla Employees.
3. Haga clic en el botón Seleccionar.
4. Haga clic en Aceptar para añadir el juego de registros al panel Vinculaciones.

Ejemplo: Selección de filas específicas de una tabla y ordenación de los resultados

El ejemplo siguiente selecciona dos filas de la tabla Employees y selecciona el tipo de trabajo utilizando una variable que usted debe definir. A continuación, los resultados se ordenan por nombre de empleado.

```
SELECT emplNo, emplName
FROM Employees
WHERE emplJob = 'varJob'
ORDER BY emplName
```

1. Amplíe la rama Tablas para ver todas las tablas de la base de datos seleccionada y, a continuación, amplíe la tabla Employees para ver las filas de la tabla por separado.
2. Cree la declaración SQL de la siguiente forma:
    - Seleccione emplNo y haga clic en el botón Seleccionar.
    - Seleccione emplName y haga clic en el botón Seleccionar.
    - Seleccione emplJob y haga clic en el botón Dónde.
    - Seleccione emplName y haga clic en el botón Ordenar por.
3. Sitúe el punto de inserción después de WHERE emplJob en el área de texto SQL y escriba ='varJob' (incluido el signo igual).
4. Haga clic en el botón de signo más (+) en el área Variables e introduzca los siguientes valores en las columnas Nombre, Valor predeterminado y Valor de tiempo de ejecución para definir la variable 'varJob'. varJob, CLERK, Request("job").
5. Haga clic en Aceptar para añadir el juego de registros al panel Vinculaciones.

Volver al principio

Definición de parámetros de URL

Los parámetros de URL almacenan la información recuperada que han introducido los usuarios. Antes de comenzar deberá transferir un parámetro de URL o formulario al servidor. Después de definir la variable de URL puede usar su valor en la página seleccionada actualmente.

1. En la ventana de documento, abra la página que utilizará la variable.
2. Seleccione Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.
3. En el panel Vinculaciones, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione una de las siguientes opciones en el menú emergente.

Tipos de documento	Elemento del menú en el panel Vinculaciones para variable de URL
ASP	Variable de petición > Request.QueryString
ColdFusion	Variable de URL
PHP	Variable de URL

4. En el cuadro de diálogo Variable de URL, introduzca el nombre de la variable de URL en el cuadro y haga clic en Aceptar.

   El nombre de la variable de URL suele ser el nombre del campo de formulario HTML o del objeto empleado para obtener su valor.

5. La variable de URL aparecerá en el panel Vinculaciones.

Volver al principio

Definición de parámetros de formulario

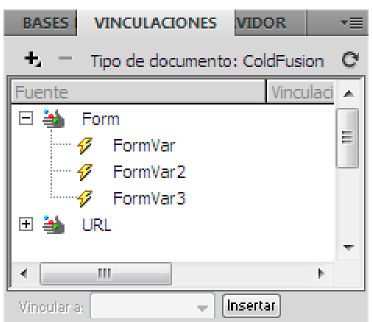
Los parámetros de formulario almacenan información recuperada que se incluye en la petición HTTP de una página Web. Si crea un formulario que utiliza el método POST, los datos enviados por el formulario se transferirán al servidor. Antes de comenzar deberá transferir un parámetro de formulario al servidor. Después de definir el parámetro de formulario como una fuente de contenido, puede utilizar su valor en la página.

1. En la ventana de documento, abra la página que utilizará la variable.
2. Seleccione Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.
3. En el panel Vinculaciones, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione una de las siguientes opciones en el menú emergente.

Tipos de documento	Elemento del menú en el panel Vinculaciones para variable de formulario
ASP	Variable de petición > Request.Form
ColdFusion	Variable de formulario
PHP	Variable de formulario

4. En el cuadro de diálogo Variable de formulario, introduzca el nombre de la variable de formulario y haga clic en Aceptar. El nombre de la variable de formulario suele ser el nombre del campo de formulario HTML o del objeto empleado para obtener su valor.

   El parámetro de formulario aparecerá en el panel Vinculaciones.



Volver al principio

Definición de variables de sesión

Puede utilizar variables de sesión para almacenar y mostrar información mantenida durante la visita (o sesión) de un usuario. El servidor crea un objeto de sesión diferente para cada usuario y lo mantiene durante un período de tiempo establecido o hasta que se pone fin al objeto explícitamente.

Antes de definir las variables de sesión de una página deberá crearlas en el código fuente. Después de crear una variable de sesión en el código fuente de la aplicación Web, puede utilizar Dreamweaver para recuperar su valor y utilizarlo en una página Web.

1. Cree una variable de sesión en el código fuente y asígnele un valor.

   Este ejemplo ColdFusion crea una instancia de una sesión llamada username y le asigna el valor Cornelius:

```
<CFSET session.<samp class="codeph">username</samp> = <samp class="codeph">Cornelius</samp>>
```

2. Elija Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.
3. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Variable de aplicación en el menú emergente.
4. Introduzca el nombre de la variable definida en el código fuente de la aplicación y haga clic en Aceptar.

Definición de variables de aplicación para ASP y ColdFusion

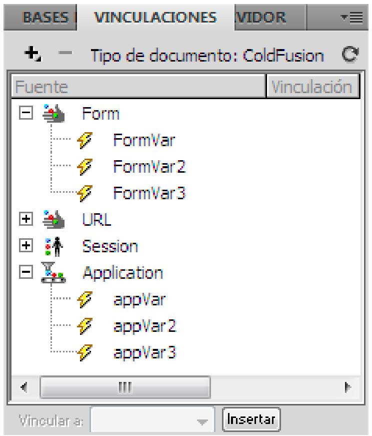
Volver al principio

En ASP y ColdFusion, puede utilizar variables de aplicación para almacenar y mostrar información que se mantiene mientras dure la aplicación y que se conserva de un usuario a otro. Después de definir la variable de aplicación puede usar su valor en la página.

Nota: No hay objetos de variable de aplicación en PHP.

1. Abra un documento de tipo dinámico en la ventana de documento.
2. Elija Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.
3. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Variable de aplicación en el menú emergente.
4. Introduzca el nombre de la variable definida en el código fuente de la aplicación y haga clic en Aceptar.

   La variable de aplicación aparece en el panel Vinculaciones bajo el icono Application.



Utilice una variable como fuente de datos para un juego de registros ColdFusion

Volver al principio

Al definir un juego de registros para una página en el panel Vinculaciones, Dreamweaver introduce el nombre de la fuente de datos ColdFusion en la etiqueta cfquery de la página. Le resultará práctico almacenar un nombre de fuente de datos en una variable y utilizar la variable en la etiqueta cfquery. Dreamweaver proporciona un método visual para especificar este tipo de variables en los juegos de registros.

1. Compruebe que hay una página ColdFusion activa en la ventana de documento.
2. En el panel Vinculaciones, haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Variable de nombre de fuente de datos en el menú emergente.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Variable de nombre de fuente de datos.

3. Defina una variable y haga clic en Aceptar.
4. Al definir un juego de registros, seleccione la variable como Fuente de datos para el juego de registros.

   En el cuadro de diálogo Juego de registros, la variable aparece en el menú emergente Fuente de datos junto con las fuentes de datos ColdFusion del servidor.

5. Seleccione las opciones del cuadro de diálogo Juego de registros y haga clic en Aceptar.
6. Inicialice la variable.

   Dreamweaver no inicializa la variable, de modo que usted puede inicializarla como y donde desee. Puede inicializar la variable en el código de la página (antes de la etiqueta cfquery), en un archivo de inclusión (include) o en otro archivo como variable de sesión o de aplicación.

Definición de variables de servidor

Volver al principio

Puede definir variables de servidor como fuentes de contenido dinámico para utilizarlas en una aplicación Web. Las variables de servidor varían según el tipo de documento e incluyen variables de formulario, variables de URL, variables de sesión y variables de aplicación.

Pueden acceder a la variable todos los clientes que acceden al servidor, además de las aplicaciones que se ejecutan en el servidor. Las variables se mantienen hasta que se detiene el servidor.

Definición de variables de servidor ColdFusion

1. Abra el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones). En el cuadro de diálogo Variable de servidor, introduzca el nombre de la variable de servidor y haga clic en Aceptar.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione la variable de servidor en el menú emergente.

3. Escriba el nombre de la variable y haga clic en Aceptar (Windows) o en OK (Mac OS). La variable de servidor ColdFusion aparecerá en el panel Vinculaciones.

La tabla siguiente muestra las variables de servidor ColdFusion incorporadas:

Variable	Descripción
Server.ColdFusion.ProductName	Nombre del producto de ColdFusion.
Server.ColdFusion.ProductVersion	Número de versión de ColdFusion.
Server.ColdFusion.ProductLevel	Edición de ColdFusion (Enterprise, Professional).
Server.ColdFusion.SerialNumber	Número de serie de la versión instalada de ColdFusion.
Server.OS.Name	Nombre del sistema operativo que se ejecuta en el servidor (Windows XP, Windows 2000, Linux).
Server.OS.AdditionalInformation	Información adicional sobre el sistema operativo instalado (service packs, actualizaciones).
Server.OS.Version	Versión del sistema operativo instalado.
Server.OS.BuildNumber	Número de compilación del sistema operativo instalado.

Definición de una variable local ColdFusion

Las variables locales se crean con la etiqueta CFSET o CFPARAM en una página ColdFusion. La variable local definida aparecerá en el panel Vinculaciones.

❖ En el cuadro de diálogo Variable local, introduzca el nombre de la variable local y haga clic en Aceptar.

Definición de variables de servidor ASP

Puede definir las siguientes variables de servidor ASP como fuentes de contenido dinámico: Request.Cookie, Request.QueryString, Request.Form, Request.ServerVariables, Request.ClientCertificates.

1. Abra el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Variable de petición en el menú emergente.
3. En el cuadro de diálogo Variable de petición, seleccione una de las siguientes colecciones de petición en el menú emergente Tipo:

   Colección QueryString Recupera información añadida al URL de la página que envía los datos, por ejemplo, cuando la página tiene un formulario HTML que usa el método GET. La cadena de consulta consta de uno o varios pares nombre-valor (por ejemplo, last=Smith, first=Winston) añadidos al URL con un signo de interrogación (?). Si la cadena de consulta incluye varios pares nombre-valor, éstos se combinarán mediante signos ampersand (&).

   Colección Form Recupera información de formulario incluida en el cuerpo de la petición HTTP por un formulario HTML usando el método POST.

   Colección ServerVariables Recupera los valores de variables de entorno predefinidas. La colección tiene una larga lista de variables, incluidas CONTENT_LENGTH (la longitud del contenido enviado en la petición HTTP, que puede utilizar para comprobar si el formulario está vacío) y HTTP_USER_AGENT (proporciona información sobre el navegador del usuario).

   Por ejemplo, Request.ServerVariables("HTTP_USER_AGENT") contiene información sobre el navegador que envía la información, como Mozilla/4.07 [en] (WinNT; I), que define a un navegador Netscape Navigator 4.07.

   Para obtener una lista completa de variables de entorno de servidor ASP, consulte la documentación en línea instalada con Microsoft Personal Web Server (PWS) o Internet Information Server (IIS).

   Colección Cookies Recupera los valores de las cookies enviadas en una petición HTTP. Por ejemplo, supongamos que la página lee una cookie denominada “readMe” en el sistema del usuario. En el servidor, los valores de la cookie se almacenan en la variable Request.Cookies("readMe").

   Colección ClientCertificate Recupera los campos de certificado de la petición HTTP enviada por el navegador. Los campos de certificado se especifican en la norma X.509.

4. Especifique la variable de la colección a la que desea obtener acceso y haga clic en Aceptar.

   Por ejemplo, si desea obtener acceso a la información de la variable Request.ServerVariables("HTTP_USER_AGENT"), introduzca el argumento HTTP_USER_AGENT. Si desea obtener acceso a la información de la variable Request.Form("lastname"), introduzca el argumento lastname.

   La variable de petición aparecerá en el panel Vinculaciones.

Definición de variables de servidor PHP

Defina variables de servidor como fuente de contenido dinámico para páginas PHP. Las variables de servidor PHP aparecerán en el panel Vinculaciones.

1. Abra el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones).
2. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione la variable en el menú emergente.
3. En el cuadro de diálogo Variable de petición, introduzca el nombre de la variable (por ejemplo, REQUEST_METHOD) y haga clic en Aceptar.

   Para más información, busque la palabra clave $_SERVER en la documentación de PHP.

Definición de una variable de cliente ColdFusion

Defina una variable de cliente ColdFusion como fuente de contenido dinámico para la página. Las variables de cliente ColdFusion que acaba de definir aparecerán en el panel Vinculaciones.

❖ En el cuadro de diálogo Variable de cliente, introduzca el nombre de la variable y haga clic en Aceptar.

Por ejemplo, para obtener acceso a la información de la variable Client.LastVisit de ColdFusion, introduzca LastVisit.

Las variables de cliente son variables creadas en el código para asociar datos a un cliente específico. Las variables de cliente mantienen el estado de la aplicación mientras el usuario se desplaza de una página a otra de la aplicación, así como de una sesión a otra.

Las variables de cliente pueden estar definidas por el usuario o incorporadas. La tabla siguiente muestra las variables de cliente ColdFusion incorporadas:

Variable	Descripción
Client.CFID	Un ID incremental para cada cliente que se conecta al servidor.
Client.CFTOKEN	Un número generado al azar que se emplea para identificar a cada cliente específico.
Client.URLToken	Una combinación de CFID y CFTOKEN que se transfiere entre plantillas cuando no se utilizan cookies.
Client.LastVisit	Registra la marca de la última visita realizada por un cliente.
Client.HitCount	El número de peticiones de página vinculado a un solo cliente (obtenido mediante CFID y CFTOKEN).
Client.TimeCreated	Registra la marca cuando CFID y CFTOKEN se crearon por primera vez para un determinado cliente.

Definición de una variable de cookie ColdFusion

Las variables de cookie se crean en el código y la información de acceso contenida en las cookies se transfiere al servidor mediante un navegador. La variable de cookie definida aparecerá en el panel Vinculaciones.

❖ En el cuadro de diálogo Variable de cookie, introduzca el nombre de la variable de cookie y haga clic en Aceptar.

Definición de una variable CGI ColdFusion

La variable CGI definida aparecerá en el panel Vinculaciones.

❖ En el cuadro de diálogo Variable CGI, introduzca el nombre de la variable y haga clic en Aceptar.

Por ejemplo, si desea obtener acceso a la información de la variable CGI.HTTP_REFERER, introduzca HTTP_REFERER.

La tabla siguiente muestra las variables CGI ColdFusion más comunes que se crean en el servidor:

Variable	Descripción
SERVER_SOFTWARE	El nombre y la versión del software del servidor de información que responde a la petición (y que ejecuta la pasarela). Formato: nombre/versión.
SERVER_NAME	El nombre de host del servidor, el alias DNS o la dirección IP que aparece en los URL de autorreferencia.
GATEWAY_INTERFACE	La revisión de la especificación CGI que cumple este servidor. Formato: CGI/revisión.
SERVER_PROTOCOL	El nombre y la revisión del protocolo de información con el que llegó esta petición. Formato: protocolo/revisión.

SERVER_PORT	El número de puerto al que se envió la petición.
REQUEST_METHOD	El método con el que se realizó la petición. Para HTTP, el método es Get, Head, Post, etc.
PATH_INFO	La información adicional sobre ruta facilitada por el cliente. El acceso a los scripts puede realizarse a través de su ruta virtual, que va seguida de información adicional. La información adicional se envía como PATH_INFO.
PATH_TRANSLATED	El servidor proporciona una versión traducida de PATH_INFO, que toma la ruta y realiza la asignación virtual a física.
SCRIPT_NAME	Una ruta virtual al script que se está ejecutando. Se utiliza para los URL de autorreferencia.
QUERY_STRING	La información de consulta que sigue al signo de interrogación (?) en el URL que hacía referencia a este script.
REMOTE_HOST	El nombre del host que realiza la petición. Si el servidor no tiene esta información, define REMOTE_ADDR, pero no define REMOTE_HOST.
REMOTE_ADDR	La dirección IP del host remoto que realiza la petición.
AUTH_TYPE	Si el servidor admite la autenticación de usuario y el script está protegido, este es el método de autenticación específico del protocolo que se utiliza para validar al usuario.
REMOTE_USER AUTH_USER	Si el servidor admite autenticación de usuario y el script está protegido, este es el nombre de usuario con el que se han autenticado. (También disponible como AUTH_USER.)
REMOTE_IDENT	Si el servidor HTTP admite identificación RFC 931, esta variable se define como el nombre de usuario remoto recuperado del servidor. Utilice esta variable sólo para conectar.
CONTENT_TYPE	Para consultas con información adjunta, como HTTP POST y PUT, este es el tipo de contenido de los datos.
CONTENT_LENGTH	La longitud del contenido facilitado por el cliente.

La tabla siguiente muestra las variables CGI más comunes que crea el navegador y que se transfieren al servidor:

Variable	Descripción
HTTP_REFERER	El documento al que se hace referencia. Es el documento que envió o se vinculó a datos de formulario.
HTTP_USER_AGENT	El navegador que utiliza actualmente el cliente para enviar la petición. Formato: software/versión biblioteca/versión.
HTTP_IF_MODIFIED_SINCE	La última vez que se modificó la página. Esta variable se envía a discreción del navegador, generalmente como respuesta al hecho de que el servidor haya enviado el encabezado HTTP LAST_MODIFIED. Puede emplearse para aprovechar la creación de caché de lado del navegador.

Volver al principio

Creación de un caché de las fuentes de contenido

Puede crear un caché (o almacenar) fuentes de contenido dinámico en una Design Note. De este modo podrá trabajar en un sitio aunque no tenga acceso al servidor de bases de datos o aplicaciones que almacena las fuentes de contenido dinámico. La creación de la caché también puede acelerar el desarrollo al eliminar el acceso repetido a través de la red al servidor de bases de datos y aplicaciones.

❖ Haga clic en el botón de flecha situado en la esquina superior derecha del panel Vinculaciones y seleccione la opción Caché en el menú emergente.

Si realiza cambios en alguna de las fuentes de contenido, deberá actualizar la caché haciendo clic en el botón Actualizar (el icono de flecha circular) situado en la esquina superior derecha del panel Vinculaciones. (Amplíe el panel si no ve el botón.)

Volver al principio

Cambio o eliminación de fuentes de contenido

Puede cambiar o eliminar cualquier fuente de contenido dinámico, es decir, cualquier fuente de contenido que figure en el panel Vinculaciones.

Al cambiar o borrar una fuente de contenido del panel Vinculaciones, no se cambia ni se borra ninguna instancia de ese contenido en la página. Tan sólo se cambia o se borra como posible fuente de contenido para la página.

Cambio de una fuente de contenido en el panel Vinculaciones

1. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga doble clic en el nombre de la fuente de contenido que desea editar.
2. Realice los cambios en el cuadro de diálogo que aparece.
3. Cuando esté satisfecho con los cambios realizados, haga clic en Aceptar.

Eliminación de una fuente de contenido en el panel Vinculaciones

1. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), seleccione la fuente de contenido de la lista.
2. Haga clic en el botón de signo menos (-).

Volver al principio

Copia de un juego de registros de una página a otra

Puede copiar un juego de registros de una página a otra dentro de un sitio definido.

1. Seleccione el juego de registros en el panel Vinculaciones o el panel Comportamientos del servidor.
2. Haga clic con el botón derecho en el juego de registros y seleccione Copiar en el menú emergente.
3. Abra la página en la que desea copiar el juego de registros.
4. Haga clic con el botón derecho en el panel Vinculaciones o la barra de herramientas Comportamientos del servidor y seleccione Pegar en el menú emergente.

Más temas de ayuda
Nociones básicas de SQL

Adición de contenido dinámico a las páginas

Volver al principio

Adición de contenido dinámico

Una vez que haya definido una o varias fuentes de contenido dinámico, podrá utilizarlas para añadir contenido dinámico a la página. Las fuentes de contenido pueden incluir una columna de un juego de registros, un valor enviado por un formulario HTML o el valor contenido en un objeto de servidor, entre otros datos.

En Dreamweaver, puede colocar contenido dinámico prácticamente en cualquier lugar de la página Web o de su código fuente HTML. Puede colocar contenido dinámico en el punto de inserción, sustituir una cadena de texto o insertarlo como un atributo HTML. Por ejemplo, el contenido dinámico puede definir el atributo src de una imagen o el atributo value de un campo de formulario.

Puede añadir contenido dinámico a una página seleccionando una fuente de contenido en el panel Vinculaciones. Dreamweaver insertará un script del lado del servidor en el código de la página para indicar al servidor que transfiera los datos desde la fuente de datos hasta el código HTML de la página cuando un navegador solicite la página.

Normalmente existen varias formas de convertir en dinámico un elemento determinado de una página. Por ejemplo, para hacer que una imagen sea dinámica, puede utilizar el panel Vinculaciones, el inspector de propiedades o el comando Imagen del menú Insertar.

De forma predeterminada, una página HTML sólo puede mostrar registros de uno en uno. Para ver los demás registros del juego de registros, puede añadir un vínculo para desplazarse por los registros de uno en uno o crear una región repetida para mostrar más de un registro en una sola página.

Volver al principio

Acerca del texto dinámico

El texto dinámico adopta el formato de texto aplicado al texto ya existente o al punto de inserción. Por ejemplo, si un estilo CSS (Hoja de estilos en cascada) afecta al texto seleccionado, el contenido dinámico que lo reemplace también se verá afectado por dicho estilo. También puede añadir o cambiar el formato de texto del contenido dinámico mediante cualquiera de las herramientas de formato de texto de Dreamweaver.

También puede aplicar formato de datos al texto dinámico. Por ejemplo, si los datos son fechas, puede especificar un formato de fecha determinado, como, por ejemplo, 04/17/00 para los visitantes de los Estados Unidos, o 17/04/00 para los visitantes europeos.

Volver al principio

Conversión de texto en dinámico

Puede reemplazar el texto existente por texto dinámico o colocar texto dinámico en un determinado punto de inserción en la página.

Adición de texto dinámico

1. En la vista Diseño, seleccione texto en la página o haga clic en el lugar en el que desea añadir texto dinámico.
2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), seleccione la fuente de contenido de la lista. Si selecciona un juego de registros, especifique la columna que desea incluir en el juego de registros.

   La fuente de contenido debe contener texto normal (texto ASCII). El texto normal también incluye HTML. Si no aparecen fuentes de contenido en la lista, o si las fuentes de contenido disponibles no se adaptan a sus requisitos, haga clic en el botón de signo más (+) para definir una nueva fuente de contenido.

3. (Opcional) Seleccione un formato de datos para el texto.
4. Haga clic en Insertar o arrastre la fuente de contenido hasta la página.

   Aparecerá un marcador de posición de contenido dinámico. (Si ha seleccionado texto en la página, el marcador de posición reemplazará al texto seleccionado.) El marcador de posición de contenido de un juego de registros utiliza la sintaxis {RecordsetName.ColumnName}, donde Recordset es el nombre del juego de registros y ColumnName, el nombre de la columna elegida del juego de registros.

En ocasiones, la longitud de los marcadores de posición de texto dinámico distorsiona el diseño de la página en la ventana de documento. Para resolver el problema, utilice llaves vacías a modo de marcadores de posición, como se describe en el siguiente tema.

Visualización de marcadores de posición para texto dinámico

1. Seleccione > Preferencias > Elementos invisibles (Windows) o Dreamweaver > Preferencias > Elementos invisibles (Macintosh).
2. En el menú emergente Mostrar texto dinámico como, elija { } y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Conversión de imágenes en contenido dinámico

Puede convertir las imágenes de la página en contenido dinámico. Por ejemplo, supongamos que diseña una página que muestra artículos a la venta en una subasta benéfica. Cada página incluiría un texto descriptivo y una fotografía del artículo en cuestión. El diseño general de la página sería el mismo para todos los artículos, mientras que lo único que cambiaría sería la fotografía (y el texto descriptivo).

1. Con la página abierta en la vista de diseño (Ver > Diseño), sitúe el punto de inserción en el lugar de la página en el que desea que aparezca la imagen y luego seleccione Insertar Imagen.
2. Seleccione Insertar > Imagen.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen.

3. Haga clic en la opción Fuentes de datos (Windows) o en el botón Fuente de datos (Macintosh).

   Aparecerá una lista de fuentes de contenido.

4. Seleccione una fuente de contenido de la lista y haga clic en Aceptar.

   La fuente de datos debe ser un juego de registros que contenga las rutas de acceso a los archivos de imagen. En función de la estructura de archivos del sitio, las rutas pueden ser absolutas, relativas al documento o relativas a la raíz.

   Nota: Dreamweaver no admite actualmente imágenes binarias almacenadas en una base de datos.

   Si no aparece ningún juego de registros en la lista, o si los conjuntos de registros disponibles no satisfacen sus necesidades, defina un nuevo juego de registros.

Volver al principio

Conversión de atributos HTML en contenido dinámico

Puede cambiar dinámicamente el aspecto de una página vinculando atributos HTML a los datos. Por ejemplo, puede cambiar la imagen de fondo de una tabla vinculando el atributo background de la tabla a un juego de registros.

Puede vincular atributos HTML con el panel Vinculaciones o con el inspector de propiedades.

Conversión de atributos HTML en dinámicos con el panel Vinculaciones

1. Abra el panel Vinculaciones eligiendo Ventana > Vinculaciones.
2. Asegúrese de que en el panel Vinculaciones está la fuente de datos que desea utilizar.

   La fuente de contenido debe contener datos adecuados para el atributo HTML que desea vincular. Si no aparecen fuentes de contenido en la lista, o si las fuentes de contenido disponibles no se adaptan a sus requisitos, haga clic en el botón de signo más (+) para definir una nueva fuente de datos.

3. En la vista de Diseño, seleccione un objeto HTML.

   Por ejemplo, para seleccionar una tabla HTML, haga clic dentro de la tabla y haga clic en la etiqueta <table> en el selector de etiquetas situado en la parte inferior izquierda de la ventana Documento.

4. En el panel Vinculaciones, seleccione una fuente de contenido de la lista.
5. En el cuadro Vincular con, seleccione un atributo HTML del menú emergente.
6. Haga clic en Vincular.

   La próxima vez que se ejecute la página en el servidor de aplicaciones, el valor de la fuente de datos se asignará al atributo HTML.

Conversión de atributos HTML en dinámicos con el inspector de propiedades

1. En la vista de Diseño, seleccione un objeto HTML y abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

   Por ejemplo, para seleccionar una tabla HTML, haga clic dentro de la tabla y haga clic en la etiqueta <table> en el selector de etiquetas situado en la parte inferior izquierda de la ventana Documento.

2. La manera de vincular una fuente de contenido dinámico al atributo HTML depende de dónde está situada.

Si el atributo que desea vincular tiene a su lado un icono de carpeta en el Inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta para abrir un cuadro de diálogo de selección de archivos; a continuación, haga clic en la opción Fuentes de datos para visualizar una lista de fuentes de datos.

- Si el atributo que desea vincular no tiene un icono de carpeta a su lado en la vista Estándar, haga clic en la ficha Lista (la ficha situada más abajo de las dos) en la parte izquierda del inspector.

  Aparecerá la vista de Lista del inspector de propiedades.

- Si el atributo que desea vincular no aparece en la vista Lista, haga clic en el botón de signo más (+) y luego introduzca el nombre del atributo o haga clic en el pequeño botón de flecha y seleccione el atributo del menú emergente.

3. Para hacer que el valor del atributo sea dinámico, haga clic en el atributo y luego en el icono de rayo o icono de carpeta situado al final de la fila del atributo.

   Si ha hecho clic en el icono de rayo, aparecerá una lista de fuentes de datos.

   Si ha hecho clic en el icono de carpeta, aparecerá un cuadro de diálogo de selección de archivo. Seleccione la opción Fuentes de datos para ver una lista de fuentes de contenido.

4. Seleccione una fuente de contenido en la lista de fuentes de contenido y haga clic en Aceptar.

   La fuente de contenido debe tener datos adecuados para el atributo HTML que desea vincular. Si no aparecen fuentes de contenido en la lista, o si las fuentes de contenido disponibles no satisfacen sus necesidades, defina una nueva fuente de contenido.

   La próxima vez que se ejecute la página en el servidor de aplicaciones, el valor de la fuente de datos se asignará al atributo HTML.

Volver al principio

Conversión de parámetros de ActiveX, Flash y de otros objetos en contenido dinámico

Puede hacer dinámicos los parámetros de applets de Java y de plug-ins, así como los parámetros de los objetos ActiveX, Flash, Shockwave, Director y Generator.

Antes de comenzar, asegúrese de que los campos del juego de registros contienen datos adecuados para los parámetros del objeto que desea vincular.

1. En la vista de Diseño, seleccione un objeto en la página y abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).
2. Haga clic en el botón Parámetros.
3. Si el parámetro deseado no aparece en la lista, haga clic en el botón de signo más (+) e introduzca un nombre de parámetro en la columna Parámetro.
4. Haga clic en la columna Valor correspondiente al parámetro y luego haga clic en el icono de rayo para especificar un valor dinámico.

   Aparecerá una lista de fuentes de datos.

5. Seleccione una fuente de datos de la lista y haga clic en Aceptar.

   La fuente de datos debe contener datos adecuados para el parámetro de objeto que desea vincular. Si no aparecen fuentes de datos en la lista, o si las fuentes de datos disponibles no satisfacen sus necesidades, defina una nueva fuente de datos.

Más temas de ayuda

Cambio de contenido dinámico

Volver al principio

Acerca del contenido dinámico

Puede cambiar el contenido dinámico de la página mediante la edición del comportamiento de servidor que proporciona dicho contenido. Por ejemplo, puede editar un comportamiento de servidor de un juego de registros para que proporcione más registros a la página.

El contenido dinámico de una página aparece en el panel Comportamientos del servidor. Por ejemplo, si añade un juego de registros a la página, éste se incorporará a la lista del panel Comportamientos del servidor de la siguiente forma:

```
Recordset(<dfn class="term">myRecordset</dfn>)
```

Si añade otro juego de registros a la página, el panel Comportamientos del servidor mostrará ambos conjuntos de registros de la siguiente forma:

```
Recordset(<dfn class="term">mySecondRecordset</dfn>)Recordset(<dfn class="term">myRecordset</dfn>)
```

Volver al principio

Edición del contenido dinámico

1. Abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor).
2. Haga clic en el botón de signo Más (+) para mostrar los comportamientos de servidor y haga doble clic en el comportamiento de servidor en el panel.

   Aparecerá el cuadro de diálogo utilizado para definir la fuente de datos original.

3. Realice los cambios deseados en el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Eliminación de contenido dinámico

❖ Después de añadir contenido dinámico a una página, puede eliminarlo de las siguientes formas:

- Seleccione el contenido dinámico en la página y presione Supr.
- Seleccione el contenido dinámico en el panel Comportamientos del servidor y haga clic en el botón de signo menos (-).

  Nota: Esta operación elimina de la página el script del lado del servidor que recupera el contenido dinámico de la base de datos. No borra los datos de la base de datos.

Volver al principio

Comprobación de contenido dinámico

Puede obtener una vista previa y editar contenido dinámico utilizando la Vista en vivo.

Mientras se muestra el contenido dinámico, puede realizar las siguientes operaciones:

- Ajustar el diseño de la página utilizando las herramientas de diseño de páginas.
- Añada, edite o borre el contenido dinámico.
- Añadir, editar o borrar comportamientos de servidor.

1. Haga clic en el botón Vista en vivo para mostrar el contenido dinámico.

2. Realice los cambios necesarios en la página. Deberá alternar entre la Vista en vivo y la vista de Diseño o de Código para realizar cambios y comprobar el resultado.

Volver al principio

Cómo permitir que los usuarios de Adobe Contribute editen contenido dinámico

Cuando un usuario de Contribute edite una página que incluya contenido dinámico o elementos invisibles (como scripts y comentarios, por ejemplo), Contribute mostrará el contenido dinámico y los elementos invisibles como marcadores amarillos. De manera predeterminada, los usuarios de Contribute no pueden seleccionar ni eliminar estos marcadores.

Si desea que los usuarios de Contribute puedan seleccionar y eliminar contenido dinámico y otros elementos invisibles de una página, puede cambiar la configuración de grupo de permisos para permitirlo; los usuarios de Contribute no pueden editar contenido dinámico, aunque usted les permita seleccionarlo.

Nota: Al utilizar algunas tecnologías de servidor, puede mostrar texto estático mediante una etiqueta o función del servidor. Para permitir a los usuarios de Contribute editar texto estático de una página dinámica que emplea una tecnología de servidor de este tipo, sitúe el texto fuera de las etiquetas del servidor. Para más información, consulte Administración de Adobe Contribute.

1. Seleccione Sitio > Administrar sitio de Contribute.
2. Si no están activadas algunas opciones necesarias para la compatibilidad con Contribute, aparecerá un cuadro de diálogo que le pedirá que active dichas opciones. Haga clic en Aceptar para activar dichas opciones y la compatibilidad con Contribute.
3. Si el sistema lo solicita, introduzca la contraseña de administrador y haga clic en Aceptar.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Administrar sitio Web.
4. En la categoría Usuarios y funciones, seleccione una función y haga clic en el botón Editar configuración de funciones.
5. Seleccione la categoría Edición y desactive la opción para proteger scripts y formularios.
6. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo.
7. Haga clic en Cerrar para cerrar el cuadro de diálogo Administrar sitio Web.

Volver al principio

Modificación de juegos de registros con el inspector de propiedades

Utilice el inspector de propiedades para modificar el juego de registros seleccionado. Las opciones disponibles varían según el modelo de servidor.

1. Abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades); a continuación, seleccione el juego de registros en el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor).
2. Edite una de las opciones. Al seleccionar una nueva opción del inspector, Dreamweaver actualizará la página.

Más temas de ayuda

Visualización de registros de la base de datos

Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Ir al principio

Acerca de los registros de la base de datos

Cuando se muestran registros de la base de datos se recupera la información almacenada en una base de datos o en otra fuente de contenido y se presenta esa información en una página web. Dreamweaver ofrece numerosos métodos para mostrar contenido dinámico y proporciona varios comportamientos del servidor incorporados que permiten mejorar la presentación del contenido dinámico y facilitan a los usuarios la búsqueda y el desplazamiento por la información que devuelve la base de datos.

Las bases de datos y otras fuentes de contenido dinámico proporcionan mayor control y flexibilidad para buscar, ordenar y visualizar grandes cantidades de información. Almacenar contenido para sitios web en una base de datos resulta lógico cuando es necesario almacenar grandes cantidades de información y, a continuación, se debe recuperar y visualizar dicha información de un modo comprensible. Dreamweaver ofrece varias herramientas y comportamientos incorporados para ayudarle a recuperar y a visualizar de forma eficaz la información almacenada en una base de datos.

Ir al principio

Comportamientos del servidor y los elementos de formato

Dreamweaver proporciona los siguientes comportamientos del servidor y elementos de formato que mejoran la visualización de los datos dinámicos:

Formatos permiten aplicar distintos tipos de valores numéricos, monetarios y de porcentaje al texto dinámico.

Por ejemplo, si el precio de un artículo de un juego de registros es 10,989, puede mostrarlo en la página como €10,99 seleccionando el formato “Divisa: 2 decimales” de Dreamweaver. Este formato muestra un número con dos decimales. Si el número consta de más de dos decimales, el formato de datos redondea el número al decimal más cercano. Si no tiene decimales, el formato de datos añade el separador decimal y dos ceros.

Repetir región son comportamientos del servidor que le permiten mostrar múltiples elementos devueltos por una consulta de base de datos, así como especificar el número de registros que se muestran por página.

Navegación de juego de registros son comportamientos del servidor que le permiten insertar elementos de navegación para que los usuarios puedan pasar al juego de registros siguiente o anterior. Por ejemplo, si elige mostrar 10 registros por página utilizando el objeto de servidor Región repetida y el juego de registros devuelve 40 registros, podrá navegar por los registros de diez en diez.

Estado de navegación de juego de registros son comportamientos del servidor que permiten incluir un contador que muestra a los usuarios dónde se encuentran dentro un juego de registros en relación con el número total de registros devueltos.

Mostrar región son comportamientos del servidor que permiten mostrar u ocultar los elementos de la página según la relevancia de los registros mostrados actualmente. Por ejemplo, si un usuario ha accedido al último registro de un juego de registros, puede ocultar el vínculo *siguiente* y mostrar únicamente el vínculo *anterior*.

Ir al principio

Aplicación de elementos tipográficos y de diseño de página a los datos dinámicos

Dreamweaver ofrece amplias posibilidades para presentar datos dinámicos en una página estructurada y aplicar formato tipográfico utilizando HTML y CSS. Para aplicar formatos a los datos dinámicos de Dreamweaver, formatee tablas y marcadores de posición para los datos dinámicos utilizando las herramientas de formato de Dreamweaver. Cuando se inserten los datos procedentes de su fuente, adoptarán automáticamente el formato de fuente, párrafo y tabla que haya especificado.

Ir al principio

Desplazamiento por los resultados de un juego de registros de base de datos

Los vínculos de navegación por conjuntos de registros permiten al usuario desplazarse de un registro al siguiente o de un juego de registros al siguiente. Por ejemplo, después de diseñar una página para que muestre cinco registros a la vez, puede añadir vínculos como *Siguiente* o *Anterior* para permitir que los usuarios vean los cinco registros anteriores o siguientes.

Puede crear cuatro tipos de vínculos de navegación para desplazarse por un juego de registros: Primero, Anterior, Siguiente y Último. Una página puede contener un número cualquiera de estos vínculos, siempre y cuando todos se refieran a un único juego de registros. No puede añadir vínculos para desplazarse por un segundo juego de registros en la misma página.

Los vínculos de navegación por conjuntos de registros requieren los siguientes elementos dinámicos:

- Un juego de registros por donde navegar.
- Contenido dinámico en la página para mostrar el registro o registros.
- Texto o imágenes en la página que sirvan como barra de navegación en la que hacer clic.
- Un conjunto de comportamientos de servidor Mover a registro para desplazarse por el juego de registros.

  Puede añadir los dos últimos elementos empleando el objeto de servidor Barra de navegación por registros o añadirlos por separado utilizando las herramientas de diseño y el panel Comportamientos del servidor.

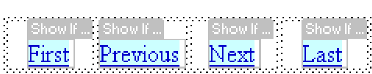
Ir al principio

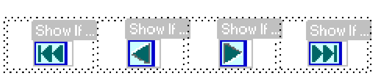
Creación de una barra de navegación de juego de registros

Puede crear una barra de navegación por el juego de registros en una sola operación utilizando el comportamiento del servidor Barra de navegación de juego de registros. El objeto de servidor añade los siguientes elementos a la página:

- Una tabla HTML con vínculos de texto o imágenes.
- Un conjunto de comportamientos de servidor Mover a.
- Un conjunto de comportamientos de servidor Mostrar región.

  La versión de texto de Barra de navegación de juego de registros tiene este aspecto:





Antes de colocar la barra de navegación en la página, asegúrese de que esta contiene un juego de registros por donde navegar y un diseño de página para mostrar los registros.

Después de situar la barra de navegación en la página, puede utilizar las herramientas de diseño para personalizar la barra según sus gustos. También puede editar los comportamientos del servidor Mover a y Mostrar región haciendo doble clic en ellos en el panel Comportamientos del servidor.

Dreamweaver crea una tabla que contiene los vínculos de texto o imágenes que permiten al usuario desplazarse por el juego de registros seleccionado al hacer clic en ellos. Cuando aparece el primer registro del juego de registros, quedarán ocultos los vínculos o imágenes *Primero* y *Anterior*. Cuando aparece el último registro del juego de registros, quedarán ocultos los vínculos o imágenes *Siguiente* y *Último*.

Puede personalizar el diseño de la barra de navegación utilizando las herramientas de diseño y el panel Comportamientos del servidor.

1. En la vista Diseño, sitúe el punto de inserción en el lugar de la página donde desea que aparezca la barra de navegación.
2. Abra el cuadro de diálogo Barra de navegación de juego de registros (Insertar > Objetos de datos > Paginación de juego de registros > Barra de navegación de juego de registros).
3. Seleccione el juego de registros por el que desea navegar en el menú emergente Juego de registros.
4. En la sección Mostrar utilizando, seleccione el formato para mostrar los vínculos de navegación en la página y haga clic en Aceptar.

   Texto Coloca vínculos de texto en la página.

   Imágenes Incluye imágenes gráficas a modo de vínculos. Dreamweaver utiliza sus propios archivos de imagen. Puede reemplazar estas imágenes por sus propios archivos de imagen después de colocar la barra en la página.

Ir al principio

Barras de navegación de juego de registros personalizadas

Puede crear su propia barra de navegación de juego de registros que utilice estilos de diseño y formato más complejos que los de la tabla sencilla creada por el objeto de servidor Barra de navegación de juego de registros.

Para crear su propia barra de navegación de juego de registros, debe:

- Crear vínculos de navegación en texto o imágenes
- Situar los vínculos en la página en la vista de diseño
- Asignar comportamientos de servidor individuales a cada vínculo de navegación

En esta sección se describe cómo asignar comportamientos de servidor individuales a los vínculos de navegación.

Creación y asignación de comportamientos del servidor a un vínculo de navegación

1. En la vista de Diseño, seleccione la cadena de texto o imagen de la página que desea utilizar como vínculo de navegación por el juego de registros.
2. Abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga clic en el botón de signo más (+).
3. Seleccione Paginación de juego de registros en el menú emergente y, a continuación, seleccione entre los comportamientos del servidor mostrados uno que sea adecuado para ese vínculo.

   Si el juego de registros contiene un gran número de registros, el comportamiento del servidor Mover al último registro puede tardar bastante tiempo en ejecutarse cuando el usuario haga clic en el vínculo
4. En el menú emergente Juego de registros, seleccione el juego de registros que contiene los registros y haga clic en Aceptar.

   El comportamiento de servidor se asigna al vínculo de navegación.

Configuración de las opciones del cuadro de diálogo Mover a (comportamiento de servidor)

Añada vínculos que permitan al usuario navegar por los registros de un juego de registros.

1. Si no ha seleccionado nada en la página, seleccione un vínculo en el menú emergente.
2. Seleccione el juego de registros que contiene los registros que desea recorrer y haga clic en Aceptar.

   Nota: *Si el juego de registros contiene un gran número de registros, el comportamiento del servidor Mover al último registro puede tardar bastante tiempo en ejecutarse cuando el usuario haga clic en el vínculo.*

Ir al principio

Tareas de diseño de la barra de navegación

Para crear una barra de navegación personalizada, comience creando su representación visual con las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver. No es preciso que cree un vínculo para la cadena de texto o la imagen, ya que Dreamweaver lo crea automáticamente.

La página para la que crea la barra de navegación debe contener un juego de registros por donde navegar. Una barra de navegación de juego de registros podría tener este aspecto, con los botones de vínculos creados con imágenes u otros elementos de contenido.



Después de añadir un juego de registros a la página y de crear una barra de navegación, deberá aplicar comportamientos individuales de servidor a cada elemento de navegación. Por ejemplo, una barra de navegación de juego de registros contiene representaciones de los siguientes vínculos enlazados con el comportamiento adecuado:

Vínculo de navegación	Comportamiento del servidor
Ir a la primera página	Mover a la primera página
Ir a la página anterior	Mover a la página anterior
Ir a la siguiente página	Mover a la siguiente página
Ir a la última página	Mover a la última página

Ir al principio

Visualización y ocultación de registros según los resultados del juego de registros

También puede especificar que una región se muestre u oculte en función de si el juego de registros está vacío. Si un juego de registros está vacío (por ejemplo, no se han encontrado registros que coincidan con la consulta), puede mostrar un mensaje que informe al usuario sobre esta circunstancia. Este mensaje puede resultar especialmente útil si crea páginas de búsqueda que se basen en los términos de búsqueda introducidos por el usuario para volver a ejecutar consultas. Del mismo modo, puede mostrar un mensaje de error si se produce un problema al conectar con una base de datos o si el nombre y la contraseña de un usuario no coinciden con los que reconoce el servidor.

Los comportamientos del servidor Mostrar región son:

- Mostrar si el juego de registros está vacío
- Mostrar si el juego de registros no está vacío
- Mostrar si es la primera página
- Mostrar si no es la primera página
- Mostrar si es la última página

- Mostrar si no es la última página

1. En la vista Diseño, seleccione en la página la región que se debe mostrar u ocultar.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+).
3. Seleccione Mostrar región en el menú emergente, seleccione uno de los comportamientos del servidor incluidos en la lista y haga clic en Aceptar.

Ir al principio

Visualización de varios resultados de juego de registros

El comportamiento del servidor Repetir región permite mostrar múltiples registros de un juego en una página. Cualquier selección de datos dinámicos puede convertirse en una región repetida. Sin embargo, las regiones más habituales son una tabla, una fila o una serie de filas de tabla.

1. En la vista Diseño, seleccione una región que incluya contenido dinámico.

   La selección puede ser una tabla, una fila de una tabla o incluso un párrafo de texto.

   Para seleccionar de forma precisa una región de la página, puede utilizar el selector de etiquetas que se encuentra en la esquina izquierda de la ventana de documento. Por ejemplo, si la región es una fila de una tabla, haga clic dentro de la fila en la página y luego haga clic en la etiqueta `<tr>` situada en el extremo derecho del selector de etiquetas para seleccionar la fila de la tabla.
2. Seleccione Ventana > Comportamientos del servidor para mostrar el panel Comportamientos del servidor.
3. Haga clic en el botón de signo Más (+) y seleccione Repetir región.
4. Seleccione el nombre del juego de registros que desea utilizar en el menú emergente.
5. Seleccione el número de registros que desea mostrar por página y haga clic en Aceptar.

   En la ventana de documento, aparecerá un contorno delgado delimitado con tabulaciones de color gris alrededor de la región repetida.

Modificación de las regiones repetidas en el inspector de propiedades

- Modifique la región repetida seleccionada cambiando cualquiera de las siguientes opciones:
  - El nombre de la región repetida.
  - El juego de registros que proporciona los registros para la región repetida.
  - El número de registros mostrados.

    Al seleccionar una nueva opción, Dreamweaver actualizará la página.

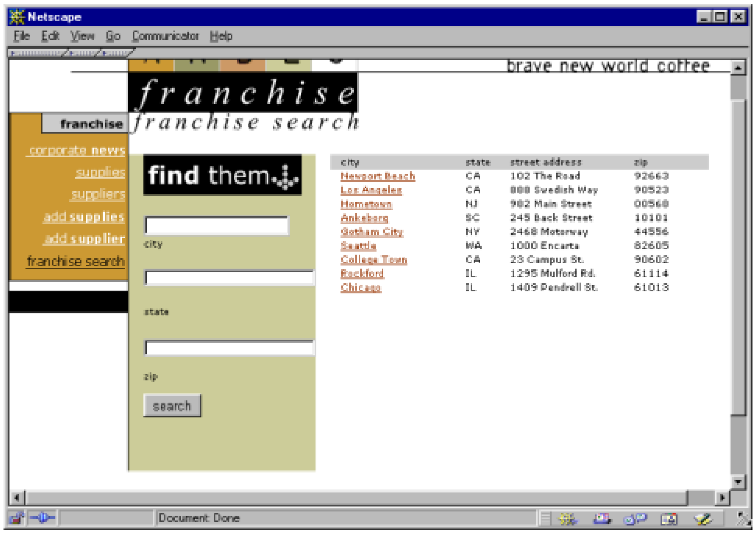
Reutilización de juegos de registros PHP

Para ver un tutorial sobre la reutilización de juegos de registros PHP, consulte el tutorial de David Powers, How Do I Reuse a PHP Recordset in More Than One Repeat Region? (¿Cómo se reutiliza un juego de registros PHP en más de una región repetida?)

Ir al principio

Creación de una tabla dinámica

El ejemplo siguiente ilustra cómo se aplica el comportamiento del servidor Repetir región a la fila de una tabla y especifica que se muestren nueve registros por página. La fila muestra cuatro registros distintos: ciudad, estado, dirección y código postal.



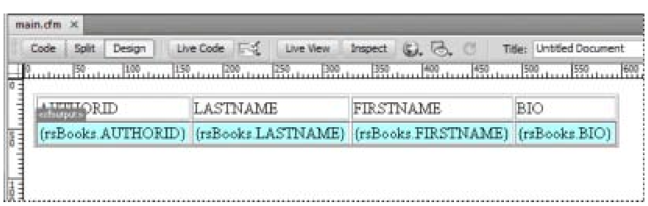
Para crear una tabla como la mostrada en el ejemplo anterior, deberá crear una tabla con contenido dinámico y aplicar el comportamiento del servidor Repetir región a la fila de la tabla con contenido dinámico. Cuando el servidor de aplicaciones procesa la página, la fila se repite el número de veces especificado en el objeto de servidor Repetir región con un registro distinto insertado en cada nueva fila.

1. Siga uno de estos procedimientos para insertar una tabla dinámica:
    - Seleccione Insertar > Objetos de datos > Datos dinámicos > Tabla dinámica para mostrar el cuadro de diálogo Tabla dinámica.
    - En la categoría Datos del panel Insertar, haga clic en el botón Datos dinámicos y seleccione el icono Tabla dinámica en el menú emergente.
2. Seleccione el juego de registros del menú emergente Juego de registros.
3. Seleccione el número de registros que desea mostrar por página.
4. (Opcional) Introduzca valores para el borde de la tabla y el relleno y espaciado de celdas.

    El cuadro de diálogo Tabla dinámica conserva los valores introducidos para los bordes de la tabla y el relleno y el espaciado de las celdas.

    Nota: *Si trabaja en un proyecto que requiere varias tablas dinámicas con el mismo aspecto, introduzca los valores de diseño de la tabla, lo que simplifica aun más el desarrollo de las páginas. Puede ajustar estos valores después de insertar la tabla utilizando el inspector de propiedades de tablas.*
5. Haga clic en Aceptar.

    Se insertarán en la página una tabla y los marcadores de posición del contenido dinámico definido en su juego de registros asociado.



En este ejemplo, el juego de registros contiene cuatro columnas: AUTHORID, FIRSTNAME, LASTNAME y BIO. La fila de encabezado de la tabla se llena con los nombres de cada columna. Puede editar los encabezados utilizando el texto descriptivo que desee o reemplazarlos por imágenes representativas.

Ir al principio

Creación de contadores de registros

Los contadores de registros dan a los usuarios un punto de referencia cuando navegan por una serie de registros. Los contadores de registros suelen mostrar el número total de registros devuelto y los registros actuales que se están viendo. Por ejemplo, si un juego de registros devuelve 40 registros individuales y se muestran ocho registros por página, el contador de registros de la primera página indicará "Mostrando registros 1-8 de 40".

Antes de crear un contador de registros para una página deberá crear un juego de registros para la página, un diseño de página adecuado para el contenido dinámico y después una barra de navegación de juego de registros.

Creación de contadores de registros simples

Los contadores de registros permiten a los usuarios saber en qué posición se encuentran en un juego de registros con relación al número total de registros devueltos. Por esta razón, los contadores de registros son un comportamiento útil que puede facilitar significativamente el uso de una página web.

Puede crear un contador de registros simple utilizando el objeto de servidor Estado de navegación de juego de registros. Este objeto de servidor crea una entrada de texto en la página para mostrar el estado del registro actual. Puede personalizar el contador de registros utilizando las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver.

1. Coloque el punto de inserción donde desee insertar el contador de registros.

2. Seleccione Insertar > Objetos de datos > Mostrar recuento de registros > Estado de navegación de juego de registros, seleccione el juego de registros del menú emergente Juego de registros y haga clic en Aceptar.

   El objeto del servidor Estado de navegación de juego de registros inserta un contador de registros de texto similar al del siguiente ejemplo:

   Cuando se muestra en la Vista en vivo, el contador es similar al del siguiente ejemplo.

Creación y adición del contador de registros a la página

- En el cuadro de diálogo Insertar estado de navegación por juego de registros, seleccione el juego de registros que debe controlarse y haga clic en Aceptar.

Creación de contadores de registros personalizados

Puede utilizar los comportamientos individuales de contadores de registros para crear contadores de registros personalizados. Estos contadores de registros ofrecen posibilidades más avanzadas que la sencilla tabla de una fila que inserta el objeto del servidor Estado de navegación de juego de registros. Puede organizar los elementos de diseño de varias formas creativas y aplicar un comportamiento del servidor adecuado a cada elemento.

Los comportamientos del servidor Recuento de registros son:

- Mostrar el número de registro inicial
- Mostrar el número de registro final
- Mostrar el total de registros

Antes de crear un contador de registros personalizado para una página deberá crear primero un juego de registros para la página, un diseño de página adecuado para el contenido dinámico y una barra de navegación de juego de registros.

Este ejemplo crea un contador de registros similar al del ejemplo para "Contadores de registros simples". En este ejemplo, el texto en fuente sans-serif representa los marcadores de posición de los contadores de registros que se insertarán en la página. El contador de registros de este ejemplo aparecerá de este modo:

Mostrando registros `StartRow` a través de `EndRow` of `RecordSet.RecordCount`.

1. En la vista Diseño, introduzca el texto del contador en la página. Puede elegir el texto que desee, por ejemplo:

```
Displaying records thru of .
```

2. Sitúe el punto de inserción al final de la cadena de texto.

3. Abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor).

4. Haga clic en el botón de signo más (+) de la esquina superior izquierda y, a continuación, haga clic en Mostrar recuento de registros. En este submenú, seleccione Mostrar el total de registros. El comportamiento Mostrar el total de registros se inserta en la página y un marcador de posición se inserta donde estaba el punto de inserción. La cadena de texto aparecerá ahora como:

```
Displaying records thru of {Recordset1.RecordCount}.
```

5. Sitúe el punto de inserción después de la palabra `records` y seleccione Mostrar el número de registros inicial en el panel Comportamientos del servidor > botón de signo más (+) > Recuento de registros. La cadena de texto aparecerá ahora como:

```
Displaying records {StartRow_Recordset1} thru of {Recordset1.RecordCount}.
```

6. Ahora sitúe el punto de inserción después de la palabra `thru` y `of` y seleccione Mostrar el número de registros inicial en el panel Comportamientos del servidor > botón de signo más (+) > Recuento de registros. La cadena de texto aparecerá ahora como:

```
Displaying records {StartRow_Recordset1} thru {EndRow_Recordset1} of{Recordset1.RecordCount}.
```

7. Compruebe que el contador funciona correctamente viendo la página en la Vista en vivo. El contador es similar al del ejemplo siguiente:

```
Displaying records 1 thru 8 of 40.
```

   Si la página de resultados tiene un vínculo de navegación para desplazarse al siguiente juego de registros, haga clic en el vínculo para actualizar el contador de registros, que ofrecerá la siguiente lectura:

```
Showing records 9 thru 16 of 40.
```

Ir al principio

Uso de formatos de datos predefinidos

Dreamweaver incorpora varios formatos de datos predefinidos que puede aplicar a elementos de datos dinámicos. Los estilos de formato de datos incluyen formatos de fecha y hora, moneda, número y porcentaje.

Aplicación de formatos de datos al contenido dinámico

1. Seleccione el marcador de posición de contenido dinámico en la ventana de documento.

2. Elija Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones.

3. Haga clic en el botón de flecha abajo en la columna Formato.

   Si la flecha abajo no es visible, amplíe el panel.

4. En el menú emergente Formato, seleccione la categoría de formato de datos que desee.

   Asegúrese de que el formato de datos es adecuado para el tipo de datos que está formateando. Por ejemplo, los formatos de divisa solo funcionan con datos dinámicos compuestos por números. Asimismo, no podrá aplicar más de un formato a los mismos datos.

5. Compruebe que el formato se haya aplicado correctamente obteniendo una vista previa de la página en la Vista en vivo.

Personalización de un formato de datos

1. Abra una página que contenga datos dinámicos en la vista Diseño.
2. Seleccione los datos dinámicos para los que desea crear un formato personalizado.

   Se resaltará el elemento de datos vinculado cuyo texto dinámico ha seleccionado en el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones). El panel muestra dos columnas para el elemento seleccionado: Vinculación y Formato. Si la columna Formato no está visible, amplíe el panel Vinculaciones para mostrarla.
3. En el panel Vinculaciones, haga clic en la flecha abajo en la columna Formato para ampliar el menú emergente de formatos de datos disponibles.

   Si la flecha abajo no está visible, amplíe un poco más el panel Vinculaciones.
4. Seleccione Editar lista de formatos en el menú emergente.
5. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en OK.

   a. Seleccione el formato de la lista y haga clic en Editar.

   b. Cambie cualquiera de los siguientes parámetros en el cuadro de diálogo Divisa, Número o Porcentaje y haga clic en OK.

   - El número de dígitos que se muestran detrás de la coma decimal
   - Si se inserta un cero delante de las fracciones
   - Si se utilizan paréntesis o un signo menos para valores negativos
   - Si se agrupan los dígitos

   c. Para eliminar un formato de datos, selecciónelo en la lista y, a continuación, haga clic en el botón de signo menos (–).

Creación de un formato de datos (solo ASP)

1. Abra una página que contenga datos dinámicos en la vista Diseño.
2. Seleccione los datos dinámicos para los que desea crear un formato personalizado.
3. Seleccione Ventana > Vinculaciones para mostrar el panel Vinculaciones y haga clic en la flecha abajo en la columna Formato. Si la flecha abajo no está visible, amplíe el panel.
4. Seleccione Editar lista de formatos en el menú emergente.
5. Haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione un tipo de formato.
6. Defina el formato y haga clic en Aceptar.
7. Escriba un nombre en el nuevo formato en la columna Nombre y haga clic en Aceptar (Windows) o en OK (Mac OS).

   Nota: *Aunque solo admite la creación de formatos de datos como páginas ASP, los usuarios de ColdFusion y PHP pueden descargar formatos creados por otros desarrolladores o crear formatos de servidor y publicarlos en Dreamweaver Exchange. Para obtener más información sobre la API de formato de servidor, consulte Ampliación de Dreamweaver (Ayuda > Ampliación de Dreamweaver > Formatos de servidor).*

Recomendaciones de Adobe

Visualización de Live Data

La función Ver Live Data ya no se utiliza en la versión Dreamweaver CS5. Ha sido sustituida por una función más ágil como es la Vista en vivo.

Para ver datos en vivo en la Vista en vivo, asegúrese de que ha procedido del siguiente modo:

- Defina una carpeta para procesar las páginas dinámicas (por ejemplo, una carpeta raíz en un servidor de ColdFusion, bien en su equipo o en un equipo remoto).

  Si la página muestra un mensaje de error cuando entra en la Vista en vivo, asegúrese de que el URL Web del cuadro de diálogo Definición del sitio es correcto.
- Copie los archivos relacionados, si los hay, en la carpeta.
- Suministre a la página los parámetros que suministraría normalmente un usuario.

Volver al principio

Cómo proporcionar la página con datos en vivo en la Vista en vivo

1. Abra el cuadro de diálogo Configuración de vista en vivo (Ver > Opciones de Vista en vivo > Configuración de petición HTTP).
2. En el área Petición de URL, haga clic en el botón de signo más (+) e introduzca un parámetro que la página espera recibir.
3. Especifique un nombre y un valor de prueba para cada parámetro.
4. En el menú emergente Método, seleccione el método de formulario HTML que la página espera recibir: POST o GET.
5. Para guardar la configuración para la página actual, seleccione Guardar configuración para este documento y haga clic en Aceptar.

   Nota: Para guardar la configuración, deben estar activadas las Design Notes (Archivo > Design Notes).

Volver al principio

Solución de problemas con datos en vivo en la Vista en vivo

Muchos problemas que surgen con la visualización de datos en vivo en la Vista en vivo pueden deberse a valores incorrectos o a que faltan valores en el cuadro de diálogo Definición del sitio (Sitio > Editar sitios).

Compruebe la configuración del servidor que ha especificado como servidor de prueba. Es necesario especificar una carpeta capaz de procesar páginas dinámicas si el cuadro de diálogo Definición del sitio le solicita una carpeta de servidor o un directorio raíz. A continuación se ofrece un ejemplo de carpeta de servidor adecuada si se ejecuta IIS o PWS en el disco duro:

C:\Inetpub\wwwroot\myapp\

Compruebe que el cuadro URL Web especifica un URL que corresponde (se asigna) a la carpeta remota. Por ejemplo, si se está ejecutando PWS o IIS en el sistema local, las siguientes carpetas remotas tienen los siguientes URL Web:

Carpeta remota	URL Web
C:\Inetpub\wwwroot\	http://localhost/
C:\Inetpub\wwwroot\myapp\	http://localhost/myapp/
C:\Inetpub\wwwroot\fs\planes	http://localhost/fs/planes

Más temas de ayuda

Adición de comportamientos de servidor personalizados

Volver al principio

Comportamientos de servidor personalizados

Dreamweaver se suministra con un conjunto de comportamientos de servidor que le permite añadir fácilmente prestaciones dinámicas a un sitio. Puede ampliar la funcionalidad de Dreamweaver creando nuevos comportamientos de servidor de acuerdo con sus necesidades de desarrollo u obtener comportamientos de servidor en el sitio Web de Dreamweaver Exchange.

Antes de crear sus propios comportamientos del servidor, debería comprobar el sitio Web de Dreamweaver Exchange para ver si otra persona ha creado ya un comportamiento de servidor que proporciona la funcionalidad que desea añadirle a su sitio Web. A menudo, algún desarrollador ya ha creado y probado un comportamiento de servidor que puede satisfacer sus necesidades.

Acceso a Dreamweaver Exchange

1. En Dreamweaver, acceda a Dreamweaver Exchange de una de las siguientes formas:
   - Seleccione Ayuda > Dreamweaver Exchange.
   - Seleccione Ventana > Comportamientos del servidor, haga clic en el botón más (+) y seleccione Obtener más comportamientos de servidor.

   Se abre la página Web de Dreamweaver Exchange en el navegador.
2. Inicie sesión en Exchange utilizando su ID de Adobe o, si aún no ha creado su ID de Dreamweaver Exchange, siga las instrucciones para abrir una cuenta en Adobe.

Instalación de un comportamiento de servidor u otra extensión en Dreamweaver

1. Inicie Extension Manager seleccionando Comandos > Administrar extensiones.
2. Seleccione Archivo > Instalar extensión en Extension Manager.

   Para más información, consulte Utilización de Extension Manager.

Volver al principio

Flujo de trabajo de comportamientos de servidor personalizados

Si posee amplia experiencia en ColdFusion, JavaScript, VBScript o PHP, podrá escribir sus propios comportamientos de servidor. La creación de un comportamiento de servidor incluye las siguientes tareas:

- Escriba uno o varios bloques de código que realicen la acción deseada.
- Especifique el lugar en el que debe insertarse el bloque de código en el código HTML de la página.
- Si el comportamiento de servidor requiere que se especifique un valor para un parámetro, cree un cuadro de diálogo que solicite al desarrollador Web que aplica el comportamiento que suministre un valor adecuado.
- Compruebe el comportamiento de servidor antes de ponerlo a disposición de otras personas.

Volver al principio

Utilización del Creador de comportamientos de servidor

Utilice el Creador de comportamientos de servidor para añadir el bloque o los bloques de código que el comportamiento insertará en una página.

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón más (+) y seleccione Nuevo comportamiento de servidor.
2. En el menú emergente Tipo de documento, seleccione el tipo de documento para el que está desarrollando el comportamiento de servidor.
3. En el cuadro Nombre, introduzca un nombre para el comportamiento del servidor.
4. (Opcional) Para copiar un comportamiento de servidor existente y añadirlo a un comportamiento de servidor que está creando, seleccione la opción Copiar comportamiento de servidor existente y elija el comportamiento de servidor del menú emergente Comportamiento a copiar. Haga clic en Aceptar.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Creador de comportamientos de servidor.
5. Para añadir un nuevo bloque de código, haga clic en el botón de signo más (+), introduzca el nombre del bloque de código y haga clic en Aceptar.

   El nombre introducido aparece en el Creador de comportamientos de servidor, con las etiquetas de scripts correctas visibles en el cuadro Bloque de código.
6. En el cuadro Bloque de código, introduzca el código de tiempo de ejecución necesario para implementar el comportamiento de servidor.
   Nota: Al introducir código en el cuadro Bloque de código, puede insertar sólo una etiqueta o un bloque de código para cada bloque de código con nombre (por ejemplo, myBehavior_block1, myBehavior_block2, myBehavior_blockn, etc.). Si tiene que introducir varios bloques de código o etiquetas, cree un bloque de código para cada uno de ellos. Si lo desea, también puede copiar y pegar código desde otras páginas.
7. Sitúe el punto de inserción en el bloque de código en el que desee insertar el parámetro o seleccione una cadena que deba ser reemplazada por un parámetro.
8. Haga clic en Insertar parámetros, en el botón Bloque de código.
9. Escriba un nombre para el parámetro en el cuadro Nombre del parámetro (por ejemplo, Session) y haga clic en Aceptar.

   El parámetro se insertará en el bloque de código en el punto en el que situó el cursor antes de definir el parámetro. Si ha seleccionado una cadena, cada instancia de la cadena seleccionada en el bloque de código se reemplaza por un marcador de parámetro (por ejemplo, @@Session@@).
10. Seleccione una opción del menú emergente Insertar código especificando la ubicación en la que deben incrustarse los bloques de código.
11. (Opcional) Para especificar información adicional sobre el comportamiento de servidor, haga clic en el botón Avanzado.
12. Para crear mas bloques de código, repita los pasos 5 a 11.
13. Si el comportamiento de servidor requiere que se le proporcionen parámetros, deberá crear un cuadro de diálogo que acepte los parámetros introducidos por la persona que aplique el comportamiento. Véase el siguiente vínculo.
14. Después de realizar los pasos necesarios para crear un comportamiento de servidor, haga clic en Aceptar.

    En la lista del panel Comportamientos del servidor se incluirá el comportamiento del servidor.
15. Compruebe el comportamiento de servidor y asegúrese de que funciona correctamente.

Opciones avanzadas

Una vez que haya especificado el código y la ubicación de inserción de cada bloque de código, el comportamiento de servidor estará completamente definido. En la mayoría de los casos, no se necesita ninguna información adicional.

Si es usted un usuario avanzado, puede configurar cualquiera de las opciones siguientes:

Identificador Especifica si el bloque de código debe ser tratado como un identificador.
Como opción predeterminada, cada bloque de código es un identificador. Si Dreamweaver encuentra un bloque de código de identificador en un documento, incluye el comportamiento en la lista del panel Comportamientos del servidor. Utilice la opción Identificador para especificar si el bloque de código debe ser tratado como identificador.

Por lo menos uno de los bloques de código del comportamiento de servidor tiene que ser un identificador. Un bloque de código no debe ser un identificador si se da alguna de las siguientes condiciones: otro comportamiento de servidor utiliza el mismo bloque de código o el bloque de código es tan simple que podría encontrarse de forma natural en la página.

Título de comportamiento del servidor Especifica el título del comportamiento en el panel Comportamientos del servidor.
Cuando el diseñador de la página hace clic en el botón de signo más (+) del panel Comportamientos del servidor, el título del nuevo comportamiento de servidor aparecerá en el menú emergente. Cuando un diseñador aplica una instancia de un comportamiento de servidor a un documento, el comportamiento aparece en la lista de comportamientos aplicados en el panel Comportamientos del servidor. Utilice el cuadro Título de comportamiento del servidor para especificar el contenido del menú emergente Más (+) y la lista de comportamientos aplicados.

El valor inicial del cuadro es el nombre que usted introdujo en el cuadro de diálogo Nuevo comportamiento de servidor. Al definir los parámetros, el nombre se actualiza automáticamente y los parámetros aparecen entre paréntesis a continuación del nombre del comportamiento de servidor.

```
Set Session Variable (@@Name@@, @@Value@@)
```

Si el usuario acepta el valor predeterminado, todo lo que hay antes del paréntesis aparecerá en el menú emergente de signo más (+) (por ejemplo, Establecer variable de sesión). En la lista de comportamientos aplicados aparecerán el nombre y los parámetros: por ejemplo, Establecer variable de sesión ("abcd", "5").

Bloque de código a seleccionar Especifica el bloque de código que se selecciona cuando el usuario selecciona el comportamiento en el panel Comportamientos del servidor.

Cuando se aplica un comportamiento de servidor, uno de los bloques de código del comportamiento es designado como el “bloque de código a seleccionar”. Si aplica el comportamiento de servidor y luego selecciona el comportamiento en el panel Comportamientos del servidor, el bloque designado se seleccionará en la ventana de documento. Como opción predeterminada, Dreamweaver selecciona el primer bloque de código que no esté situado antes de la etiqueta html. Si todos los bloques de código están situados antes de la etiqueta html, se seleccionará el primero. Los usuarios avanzados pueden especificar cual es el bloque de código seleccionado.

Volver al principio

Creación de bloques de código

Los bloques de código creados en el Creador de comportamientos de servidor se encapsulan en un comportamiento de servidor que aparece en el panel Comportamientos del servidor. Puede tratarse de cualquier código válido de tiempo de ejecución para el modelo de servidor especificado. Por ejemplo, si elige ColdFusion como tipo de documento para el comportamiento de servidor personalizado, el código que escriba deberá ser código de ColdFusion válido para su ejecución en un servidor de aplicaciones ColdFusion.

Puede crear los bloques de código directamente en el Creador de comportamientos de servidor o copiar y pegar código de otras fuentes. Cada bloque de código creado en el Creador de comportamientos de servidor debe ser una única etiqueta o bloque de script. Si necesita insertar varios bloques de etiquetas, divídalos en bloques de código independientes.

Condiciones en los bloques de código

Dreamweaver le permite desarrollar bloques de código con declaraciones de control para que se ejecuten de manera condicional. El Creador de comportamientos de servidor utiliza las declaraciones if, elseif y else y puede incluir también parámetros de comportamiento de servidor. Esto le permite insertar bloques de texto alternativo en función de los valores de las relaciones OR entre los parámetros de comportamiento de servidor.

El ejemplo siguiente muestra las declaraciones if, elseif y else. Los corchetes ([ ]) indican código opcional, mientras que el asterisco (*) indica cero o más instancias. Para ejecutar una parte de un bloque de código o el bloque de código completo sólo si se dan una o varias condiciones, utilice la siguiente sintaxis:

```
<@ if (<dfn class="term">expression1</dfn>) @>     <dfn class="term">conditional
text1</dfn>[<@ elseif (<dfn class="term">expression2</dfn>) @>     <dfn class="term">conditional
text2</dfn>]*[<@ else @>
    <dfn class="term">conditional text3</dfn>]<@ endif @>
```

Las expresiones de condición pueden ser cualquier expresión de condición JavaScript que pueda evaluarse utilizando la función JavaScript eval() y puede incluir un parámetro de comportamiento de servidor marcado mediante @@. (Los símbolos @@ son necesarios para distinguir el parámetro de las variables y palabras clave de JavaScript.)

Utilización eficaz de expresiones condicionales

Cuando se utilizan las directivas if, else y elseif dentro de la etiqueta XML insertText, el texto en cuestión se preprocesa para resolver las directivas if y determinar qué texto debe incluirse en el resultado. Las directivas if y elseif toman la expresión como argumento. La expresión de condición es idéntica a las expresiones de condición JavaScript y puede contener también parámetros de comportamiento de servidor. Directivas como ésta le permiten elegir entre bloques de código alternativos en función de los valores o las relaciones existentes entre los parámetros del comportamiento de servidor.

Por ejemplo, el código JSP que se muestra debajo procede de un comportamiento de servidor de Dreamweaver que utiliza un bloque de código condicional:

```
@@rsName@@.close();
<@ if (@@callableName@@ != '') @>
@@callableName@@.execute();
@@rsName@@ = @@callableName@@.getResultSet();<@ else @>
@@rsName@@ = Statement@@rsName@@.executeQuery();
<@ endif @>
@@rsName@@_hasData = @@rsName@@.next();
```

El bloque de código condicional comienza con <@ if (@@callableName@@ != '') @> y termina con <@ endif @>. Conforme al código, si el usuario introduce un valor para el parámetro @@callableName@@ en el cuadro de diálogo Parámetro del comportamiento de servidor (dicho de otro modo, si el valor del parámetro @@callableName@@ no es null o (@@callableName@@ != '')) entonces el código de bloque condicional se reemplaza por las siguientes declaraciones:

```
@@callableName@@.execute();
@@rsName@@ = @@callableName@@.getResultSet();
```

En caso contrario, el código de bloque se reemplaza por la siguiente declaración:

```
@@rsName@@ = Statement@@rsName@@.executeQuery();
```

Volver al principio

Colocación de un bloque de código

Al crear bloques de código utilizando el Creador de comportamientos de servidor, debe especificar en qué parte del código HTML de la página desea insertarlos.

Por ejemplo, si inserta un bloque de código por encima de la etiqueta <html>, deberá indicar la posición de los bloques de código en relación con otros scripts, etiquetas y comportamientos de servidor de esa sección del código HTML de la página. Un ejemplo típico de esto es la posición de un comportamiento antes o después de cualquier consulta del juego de registros que también puedan existir en el código de la página por encima de la etiqueta <html>.

Cuando selecciona una opción de posición del menú emergente Insertar código, las opciones disponibles en el menú emergente Posición relativa cambian para proporcionar opciones adecuadas para esa parte de la página. Por ejemplo, si selecciona Por encima de la etiqueta <html> en el menú emergente Insertar código, las opciones de posición disponibles en el menú emergente Posición relativa reflejan opciones para esa parte de la página.

La siguiente tabla muestra las opciones de inserción de bloques de código y las opciones de posición relativa disponibles para en cada caso:

Opciones de Insertar código	Opciones de Posición relativa
Por encima de la etiqueta <html>	• Al comienzo del archivo • Inmediatamente delante de los juegos de registros • Inmediatamente después de los juegos de registros • Inmediatamente encima de la etiqueta <html> • Posición personalizada
Por debajo de la etiqueta </html>	• Delante del final del archivo • Delante del cierre del juego de registros • Tras el cierre del juego de registros • Después de la etiqueta </html> • Posición personalizada
Relativo a una etiqueta específica	Seleccione una etiqueta del menú emergente Etiqueta y, a continuación, marque una de las opciones de posición de etiquetas.
Relativo a la selección	Delante de la selección Tras la selección Reemplazar la selección Ajustar selección

Para especificar una posición personalizada, debe asignar un peso al bloque de código. Utilice la opción Posición personalizada cuando necesite insertar varios bloques de código en un orden concreto. Por ejemplo, para insertar una serie ordenada de tres bloques de código después de los bloques de código que abren los juegos de registros, especificaría un peso de 60, 65 y 70 para los bloques primero, segundo y tercero, respectivamente.

De forma predeterminada, Dreamweaver asigna un peso de 50 a todos los bloques de código de apertura de juegos de registros que se insertan por encima de la etiqueta <html>. Si dos o más bloques coinciden en peso, Dreamweaver establece un orden aleatorio.

Colocación de un bloque de código (instrucciones generales)

1. Utilice el Creador de comportamientos de servidor para escribir un bloque de código.

2. En el cuadro de diálogo Creador de comportamientos de servidor, seleccione una posición en la que desee insertar el bloque de código del menú emergente Insertar código.
3. En el cuadro de diálogo Creador de comportamientos de servidor, seleccione una posición relativa a la seleccionada en el menú emergente Insertar código.
4. Si completa la creación del bloque de código, haga clic en Aceptar.

   El comportamiento de servidor se muestra en el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor); haga clic en el botón de signo más (+) para ver el comportamiento del servidor.

5. Compruebe el comportamiento de servidor y asegúrese de que funciona correctamente.

Colocación de un bloque de código con relación a otra etiqueta de la página

1. En el menú emergente Insertar código, seleccione Relativo a una etiqueta específica.
2. En el cuadro Etiqueta, introduzca la etiqueta o selecciónela del menú emergente.

   Si introduce una etiqueta, omita los paréntesis angulares (<>).

3. Especifique una ubicación relativa a la etiqueta eligiendo una opción del menú emergente Posición relativa.

Colocación de un bloque de código con relación a una etiqueta seleccionada por el diseñador de la página

1. En el menú emergente Insertar código, seleccione Relativo a la selección.
2. Especifique una ubicación relativa a la selección eligiendo una opción del menú emergente Posición relativa.

   Puede insertar el bloque de código justo antes o justo después de la selección. También puede reemplazar la selección con el bloque de código o situar el bloque de código alrededor de la selección.

   Para situar el bloque de código alrededor de la selección, ésta deberá constar de una etiqueta inicial y otra de cierre sin nada entre ellas, como se muestra a continuación:

```
<CFIF Day="Monday"></CFIF>
```

   Inserte la parte de la etiqueta de apertura del bloque de código delante de la etiqueta inicial de la selección y la parte de cierre del bloque, después de la etiqueta de cierre de la selección.

Volver al principio

Repetición de bloques de código con la directiva loop

Para repetir una parte de un bloque de código o el bloque de código completo un número determinado de veces, utilice la siguiente sintaxis:

```
<@ loop (<dfn class="term">@@param1@@,@@param2@@</dfn>) @>     <dfn class="term">code
block</dfn><@ endloop @>
```

Al crear comportamientos de servidor, puede utilizar construcciones en bucle para repetir un bloque de código un número determinado de veces.

```
<@ loop (<dfn class="term">@@param1@@,@@param2@@,@@param3@@,@@param_n@@</dfn>) @>     code block
<@ endloop @>
```

La directiva de bucle (loop) acepta como argumentos una lista de matrices de parámetros separadas por comas. En este caso, los argumentos de matrices de parámetros permiten al usuario proporcionar múltiples valores para un único parámetro. El texto que debe repetirse se duplicará n veces, siendo n la longitud de los argumentos de matrices de parámetros. Si se especifica más de un argumento de matrices de parámetros, todas las matrices deberán tener la misma longitud. En la evaluación número i del bucle, los elementos número i de las matrices de parámetros reemplazarán a las instancias de los parámetros asociados en el bloque de código.

Al crear un cuadro de diálogo para el comportamiento de servidor, podrá añadir un control al cuadro de diálogo que permita al diseñador de la página crear matrices de parámetros. Dreamweaver incluye un control de matrices sencillo que puede utilizar para crear cuadros de diálogo. Este control, denominado Lista de campo de texto separada por comas, está disponible a través del Creador de comportamientos de servidor. Para crear elementos de interfaz de usuario más complejos, consulte la documentación de la API para crear un cuadro de diálogo con un control que permita crear matrices (un control de cuadrícula, por ejemplo).

Puede anidar tantas condiciones o directivas loop (bucle) como desee dentro de una directiva condicional. Por ejemplo, puede especificar que si una expresión es verdadera, se ejecute un bucle.

El siguiente ejemplo muestra cómo pueden utilizarse estos bloques de código repetidos para crear comportamientos de servidor (el ejemplo es un comportamiento de ColdFusion que permite obtener acceso a un comportamiento almacenado):

```
<CFSTOREDPROC procedure="AddNewBook"
    datasource=#MM_connection_DSN#
    username=#MM_connection_USERNAME#
    password=#MM_connection_PASSWORD#>
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@CategoryId" value="#Form.CategoryID#"
    cfsqltype="CF_SQL_INTEGER">
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@ISBN" value="#Form.ISBN#"
    cfsqltype="CF_SQL_VARCHAR">
</CFSTOREDPROC>
```

En este ejemplo, la etiqueta CFSTOREDPROC puede incluir cero o más etiquetas CFPROCPARAM. No obstante, sin soporte para la directiva loop, no existe forma alguna de incluir las etiquetas CFPROCPARAM dentro de la etiqueta CFSTOREDPROC insertada. Si se creara este comportamiento de servidor sin utilizar la directiva loop, tendría que dividir este ejemplo en dos participantes: una etiqueta CFSTOREDPROC principal y una etiqueta CFPROCPARAM cuyo tipo participante es múltiple.

Empleando la directiva loop, puede escribir el mismo procedimiento de la siguiente forma:

```
<CFSTOREDPROC procedure="@@procedure@@"
datasource=#MM_@@conn@@_DSN#
username=#MM_@@conn@@_USERNAME#
password=#MM_@@conn@@_PASSWORD#>
<@ loop (@@paramName@@,@@value@@,@@type@@) @>
    <CFPROCPARAM type="IN"
    dbvarname="@@paramName@@"
    value="@@value@@"
    cfsqltype="@@type@@">
<@ endloop @>
</CFSTOREDPROC>
```

Nota: Se omitirán las líneas nuevas situadas después de cada “@>”.

Si el usuario introdujera los siguientes valores de parámetros en el cuadro de diálogo Creador de comportamientos de servidor:

```
procedure = "proc1"
conn = "connection1"
paramName = ["@CategoryId", "@Year", "@ISBN"]
value = ["#Form.CategoryId#", "#Form.Year#", "#Form.ISBN#"]
type = ["CF_SQL_INTEGER", "CF_SQL_INTEGER", "CF_SQL_VARCHAR"]
```

El comportamiento de servidor insertaría en la página el siguiente código de tiempo de ejecución:

```
<CFSTOREDPROC procedure="proc1"
datasource=#MM_connection1_DSN#
username=#MM_connection1_USERNAME#
password=#MM_connection1_PASSWORD#>
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@CategoryId" value="#Form.CategoryId#"
    cfsqltype="CF_SQL_INTEGER">
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@Year" value="#Form.Year#"
    cfsqltype="CF_SQL_INTEGER">
<CFPROCPARAM type="IN" dbvarname="@ISBN" value="#Form.ISBN#"
    cfsqltype="CF_SQL_VARCHAR">
</CFSTOREDPROC>
```

Nota: Las matrices de parámetros no pueden utilizarse fuera de un bucle si no son parte de una expresión de directiva condicional.

Utilización de las variables _length e _index de la directiva loop

La directiva loop incluye dos variables incorporadas que puede utilizar para condiciones if incrustadas. Dichas variables son: _length y _index. La variable _length se evalúa con respecto a la longitud de las matrices procesadas por la directiva loop, mientras que la variable _index se evalúa con respecto al índice actual de la directiva loop. Para asegurarse de que las variables sólo se reconozcan como directivas y no como parámetros que deben pasarse al bucle, no ponga ninguna de estas variables entre @@.

Un ejemplo de utilización de variables incorporadas consiste en aplicarlas al atributo import de la directiva de página. El atributo import exige la separación de los paquetes mediante comas. Si la directiva loop engloba todo el atributo import, sólo proporcionaría como salida el nombre de atributo import= en la primera ocurrencia del bucle, incluidas las comillas dobles de cierre ("), y no proporcionaría como salida una coma en la última ocurrencia del bucle. Empleando la variable incorporada, puede expresarlo de la siguiente forma:

```
<@loop (@@Import@@)@>
<@ if(_index == 0)@>import="
<@endif@>@@Import@@<@if (_index == _length-1)@>"<@else@>,
<@ endif @>
<@endloop@>
```

Volver al principio

Solicitud de un parámetro para el comportamiento del servidor

Los comportamientos de servidor exigen con frecuencia que el diseñador de la página proporcione un valor para un parámetro. Dicho valor debe insertarse antes de insertar el código del comportamiento de servidor en la página.

Deberá crear el cuadro de diálogo definiendo en el código los parámetros proporcionados por el diseñador. Seguidamente, deberá generar un cuadro de diálogo para el comportamiento de servidor, que solicita al diseñador de la página un valor de parámetro.

Nota: Si especifica que el código debe insertarse con relación a una etiqueta seleccionada por el diseñador de la página (opción Relativo a una etiqueta específica del menú emergente Insertar código), se añadirá automáticamente un parámetro al bloque de código. Este parámetro añade un menú de etiquetas al cuadro de diálogo del comportamiento para que el diseñador pueda seleccionar una etiqueta.

Definición del parámetro en el código de comportamiento del servidor

1. Introduzca un marcador de parámetro en el lugar del código en el que desea insertar el valor del parámetro proporcionado. El parámetro tiene la siguiente sintaxis:

```
<dfn class="term">@@parameterName@@</dfn>
```

2. Escriba la cadena formParam entre marcadores de parámetro (@@):

```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("@@formParam@@"); %>
```

Por ejemplo, si el comportamiento de servidor contiene el siguiente bloque de código:

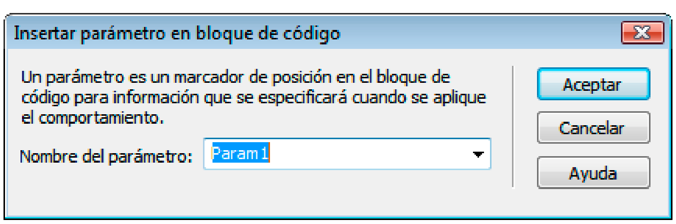
```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("<dfn class="term">Form_Object_Name</dfn>"); %>
```

Para exigir que el diseñador de la página proporcione el valor de Form_Object_Name, encierre la cadena entre marcadores de parámetro (@@):

```
<% Session("lang_pref") = Request.Form("@@Form_Object_Name@@"); %>
```

También puede resaltar la cadena y hacer clic en el botón Insertar parámetro en bloque de código. Escriba el nombre del parámetro y haga clic en Aceptar. Dreamweaver reemplazará todas las instancias de la cadena resaltada por el nombre de parámetro especificado entre los marcadores de parámetro.

Dreamweaver utiliza las cadenas especificadas entre marcadores de parámetros para asignar una etiqueta a los controles del cuadro de diálogo que genera (consulte el siguiente procedimiento). En el ejemplo anterior, Dreamweaver crea un cuadro de diálogo con la siguiente etiqueta:



Nota: Los nombres de parámetros en el código del comportamiento de servidor no pueden incluir espacios. Por consiguiente, las etiquetas del cuadro de diálogo no pueden contener espacios. Si desea incluir espacios en la etiqueta, puede editar el archivo HTML generado.

Creación de un cuadro de diálogo para el comportamiento del servidor para solicitar el valor del parámetro

1. En el Creador de comportamientos de servidor, haga clic en Siguiente.
2. Para cambiar el orden de presentación de los controles del cuadro de diálogo, seleccione un parámetro y haga clic en los botones de flecha arriba y abajo.

3. Para cambiar el control de un parámetro, seleccione el parámetro y elija otro control en la columna Mostrar como.
4. Haga clic en Aceptar.

   Dreamweaver genera un cuadro de diálogo con un control con descripción por cada parámetro proporcionado por el diseñador que haya definido.

Visualización del cuadro de diálogo

❖ Haga clic en el botón Más (+) del panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y seleccione su comportamiento del servidor personalizado en el menú emergente.

Edición del cuadro de diálogo creado para el comportamiento del servidor

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Editar comportamientos de servidor en el menú emergente.
2. Seleccione el comportamiento de servidor en la lista y haga clic en Abrir.
3. Haga clic en Siguiente.

   Aparecerá un cuadro de diálogo con todos los parámetros proporcionados por el diseñador definidos en el código.

4. Para cambiar el orden de presentación de los controles del cuadro de diálogo, seleccione un parámetro y haga clic en los botones de flecha arriba y abajo.
5. Para cambiar el control de un parámetro, seleccione el parámetro y elija otro control en la columna Mostrar como.
6. Haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Edición y modificación de comportamientos de servidor

Puede editar cualquier comportamiento de servidor creado con el Creador de comportamientos de servidor, incluidos los que descargue del sitio Web de Dreamweaver Exchange y de otros desarrolladores.

Si aplica un comportamiento de servidor a una página y luego lo edita en Dreamweaver, dejarán de mostrarse en el panel Comportamientos del servidor las instancias del comportamiento antiguo. El panel Comportamientos del servidor busca en la página código que coincida con el código de comportamientos de servidor conocidos. Si el código de un comportamiento de servidor cambia, el panel ya no reconocerá las versiones anteriores del comportamiento en esa página.

Conservación de las versiones antigua y nueva del comportamiento en el panel

❖ Haga clic en el botón de signo más (+) del panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), seleccione Nuevo comportamiento de servidor y cree una copia del comportamiento de servidor antiguo.

Edición del código de un comportamiento de servidor creado con el Creador de comportamientos de servidor

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Editar comportamientos de servidor en el menú emergente.

   El cuadro de diálogo Editar comportamiento de servidor muestra todos los comportamientos correspondientes a la actual tecnología de servidores.

2. Seleccione el comportamiento de servidor y haga clic en Editar.
3. Seleccione el correspondiente bloque de código y modifique el código, los marcadores de parámetro o la posición del bloque de código que se va a insertar en las páginas.
4. Si el código modificado no contiene parámetros proporcionados por el diseñador, haga clic en Aceptar.

   Dreamweaver regenerará el comportamiento de servidor sin ningún cuadro de diálogo. El nuevo comportamiento de servidor aparecerá en el menú emergente de signo más (+) del panel Comportamientos del servidor.

5. Si el código modificado contiene parámetros proporcionados por el diseñador, haga clic en Siguiente.

   Dreamweaver le preguntará si desea crear un nuevo cuadro de diálogo que sobrescriba al antiguo. Realice los cambios que desee y haga clic en Aceptar.

   Dreamweaver guardará todos los cambios en el archivo EDML del comportamiento de servidor.

Volver al principio

Reglas de programación

En general, el código de los comportamientos del servidor debe ser compacto y robusto. Los desarrolladores de aplicaciones Web son muy sensibles al código añadido a sus páginas. Aplique prácticas de programación generalmente aceptadas para el lenguaje de los tipos de documento (ColdFusion, JavaScript, VBScript o PHP). Al escribir comentarios, tenga en cuenta las diferencias en cuanto a conocimientos técnicos de las personas que tienen que comprender el código, como son diseñadores Web y de interacción u otros desarrolladores de aplicaciones Web. Incluya comentarios que describan con precisión la finalidad del código y cualquier instrucción especial para su inclusión en

una página.

Tenga presentes las siguientes reglas de programación al crear comportamientos de servidor:

Comprobación de errores Un requisito importante. El código del comportamiento de servidor debe gestionar los casos de error de forma correcta. Intente prever cualquier posibilidad: Por ejemplo, ¿qué ocurre si falla la petición de un parámetro? ¿Qué ocurre si una consulta no devuelve ningún registro?

Nombres exclusivos Le ayudan a asegurarse de que su código es claramente identificable y evita conflictos de nombres con el código ya existente. Si la página contiene, por ejemplo, una función llamada hideLayer() y una variable global llamada ERROR_STRING y el comportamiento del servidor inserta código que también usa esos nombres, el comportamiento de servidor puede originar un conflicto con el código existente.

Prefijos de código Le permiten identificar sus propias funciones de tiempo de ejecución y variables globales en una página. Una posible convención consiste en usar sus iniciales. No utilice nunca el prefijo MM_, ya que está reservado para uso exclusivo de Dreamweaver. En el código de Dreamweaver, todas las funciones y variables globales van precedidas por el prefijo MM_ para evitar que se produzcan conflictos con el código que escriba.

```
var MM_ERROR_STRING = "...";
function MM_hideLayer() {
```

Evite bloques de código similares para que el código que escriba no se parezca demasiado al código de otros bloques. Si un bloque de código se parece demasiado a otro bloque de código de la página, el panel Comportamientos del servidor podría identificar erróneamente el primer bloque de códigos como una instancia del segundo bloque de códigos (o al contrario). Una solución simple consiste en añadir un comentario a un bloque de código para hacerlo más exclusivo.

Volver al principio

Comprobación de comportamientos de servidor

Dreamweaver Exchange recomienda realizar las siguientes comprobaciones con cada comportamiento de servidor que se cree:

- Aplique el comportamiento desde el panel Comportamientos del servidor. Si tiene un cuadro de diálogo, introduzca datos válidos en cada campo y presione Aceptar. Verifique que no se produce ningún error al aplicar el comportamiento. Verifique que el código de tiempo de ejecución del comportamiento de servidor aparece en el inspector de código.
- Vuelva a aplicar el comportamiento de servidor e introduzca datos no válidos en cada campo del cuadro de diálogo. Pruebe a dejar el campo en blanco usando números muy grandes o negativos, usando caracteres no válidos (como /, ?, :, *, etc.), y usando letras en campos numéricos. Puede escribir rutinas de validación de formularios para gestionar datos no válidos (las rutinas de validación implican programación manual, lo que queda fuera del alcance y el propósito de este libro).

  Una vez aplicado satisfactoriamente el comportamiento de servidor a la página, verifique lo siguiente:
- Compruebe el panel Comportamientos del servidor para asegurarse de que el nombre del comportamiento de servidor aparece en la lista de comportamientos añadidos a la página.
- Si corresponde, verifique que los iconos de scripts del lado del servidor se muestran en la página. Los iconos genéricos de los scripts del lado del servidor son escudos de oro. Para ver los iconos, active Elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles).
- En la vista Código (Ver > Código), compruebe que no se genera código no válido.

  Además, si su comportamiento de servidor inserta código en el documento estableciendo una conexión con una base de datos, cree una base de datos de prueba para comprobar el código insertado en el documento. Verifique la conexión definiendo consultas que den lugar a diferentes conjuntos de datos, y diferentes tamaños de conjuntos de datos.

  Por último, cargue la página en el servidor y ábrala en un navegador. Vea el código HTML de la página y verifique que los scripts del lado del servidor no hayan generado código HTML no válido.

Acerca de la creación de formularios

Nota: *La interfaz de usuario de Dreamweaver CC y de versiones posteriores se ha simplificado. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Cuando un visitante introduce información en un formulario Web visualizado en un navegador Web y hace clic en el botón de envío, la información se transfiere al servidor, donde será procesada por una aplicación o un script del lado del servidor. El servidor responde devolviendo la información procesada al usuario (o cliente) o bien realizando alguna otra acción basada en el contenido del formulario.

Puede utilizar Dreamweaver para crear formularios que envíen datos a la mayoría de servidores de aplicaciones, entre ellos PHP, ASP y ColdFusion. Si utiliza ColdFusion, también podrá añadir a los formularios controles de formulario específicos de ColdFusion. Los formularios pueden tener campos de texto, campos de contraseña, botones de opciones, casillas de verificación, menús emergentes, botones en los que puede hacerse clic y otros objetos de formulario. Con Dreamweaver también se puede escribir código que valide la información proporcionada por un visitante. Por ejemplo, se puede comprobar que una dirección de correo electrónico especificada por un usuario contenga un símbolo "@" o que un campo de texto obligatorio contenga un valor.

Nota: *La compatibilidad con ColdFusion y ASP se ha eliminado en Dreamweaver CC y versiones posteriores.*

Uso de formularios para recopilar información de los usuarios

Volver al principio

Acerca de la recogida de información de usuarios

Puede utilizar formularios o vínculos de hipertexto para recabar información de los usuarios, almacenar esa información en la memoria del servidor y, a continuación, utilizar la información para crear una respuesta dinámica basada en los datos introducidos por el usuario. Las herramientas más comunes para recabar información del usuario son los formularios HTML y los vínculos de hipertexto.

Formularios HTML Permiten recabar información de los usuarios y almacenarla en la memoria del servidor. Un formulario HTML puede enviar la información como parámetros de formulario o como parámetros de URL.

Vínculos de hipertexto Permiten recabar información de los usuarios y almacenarla en la memoria del servidor. Especifique un valor (o valores) que se enviarán cuando un usuario haga clic en un vínculo —una preferencia, por ejemplo— añadiendo el valor al URL especificado en la etiqueta de anclaje. Cuando un usuario hace clic en el vínculo, el navegador envía el URL y el valor añadido al servidor.

Volver al principio

Parámetros de formulario HTML

Los parámetros de formulario se envían al servidor mediante un formulario HTML empleando el método POST o GET.

Al utilizar el método POST, los parámetros se envían al servidor Web como parte del encabezado del documento y no están visibles para las personas que vean la página mediante métodos estándar. El método POST debe usarse para valores que afecten al contenido de la base de datos (por ejemplo, la inserción, actualización o eliminación de registros) o para valores que se envíen por correo electrónico.

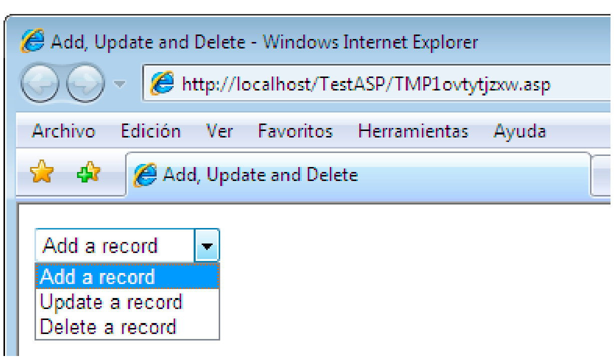
El método GET añade los parámetros al URL solicitado. Los parámetros, a su vez, son visibles para todas las personas que vean la página. El método GET debe usarse para formularios de búsqueda.

Puede utilizar Dreamweaver para diseñar rápidamente formularios HTML que envíen parámetros de formulario al servidor. Observe cuál es el método que utiliza para transmitir información desde el navegador hasta el servidor.

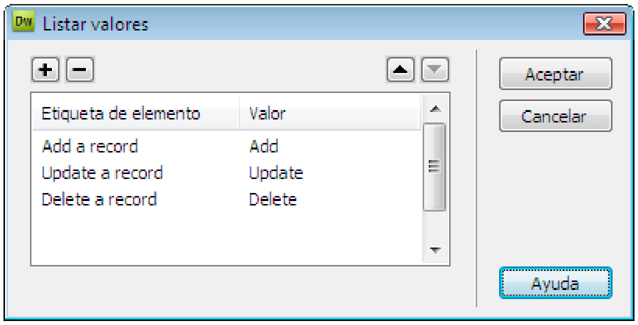
Los parámetros de formulario adoptan los nombres de sus objetos de formulario correspondientes. Por ejemplo, si el formulario contiene un campo de texto llamado txtLastName, se enviarán los siguientes parámetros de formulario al servidor cuando el usuario haga clic en el botón Enviar:

```
txtLastName=<var class="varname">enteredvalue</var>
```

En aquellos casos en que una aplicación Web espere un valor de parámetro preciso (por ejemplo, cuando realiza una acción basada en una opción de varias posibles), utilice un objeto de formulario de botones de opción, casillas de verificación o listas/menús para controlar los valores que puede enviar el usuario. De este modo evitará que los usuarios introduzcan información incorrecta y se produzca un error de la aplicación. El ejemplo siguiente muestra un formulario de menú emergente que ofrece tres opciones:



Cada opción del menú corresponde a un valor incorporado en el código que se envía como parámetro de formulario al servidor. El cuadro de diálogo Listar valores mostrado a continuación relaciona cada elemento de la lista con un valor (Add, Update o Delete: añadir, actualizar o eliminar, respectivamente):



Después de crear un parámetro de formulario, Dreamweaver puede recuperar el valor y utilizarlo en una aplicación Web. Después de definir el parámetro de formulario en Dreamweaver, puede insertar su valor en una página.

Volver al principio

Parámetros de URL

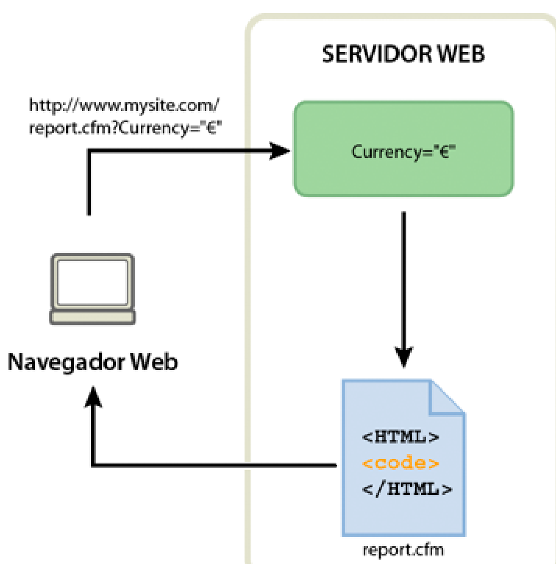
Los parámetros de URL permiten transmitir información suministrada por el usuario desde el navegador hasta el servidor. Cuando un servidor recibe una solicitud y se añaden parámetros al URL de la solicitud, el servidor concede a la página solicitada acceso a los parámetros antes de servir esa página al navegador.

Un parámetro de URL es un par nombre-valor añadido a un URL. El parámetro comienza con un signo de interrogación (?) y adopta la forma name=value. Si existen varios parámetros de URL, cada parámetro se separa con un signo &. El ejemplo siguiente muestra un parámetro de URL con dos pares de nombre-valor:

```
http://server/path/document?<var class="varname">name1</var>=<var class="varname">value1</var>&<var class="varname">name2</var>=<var class="varname">value2</var>
```

En este flujo de trabajo de ejemplo, la aplicación es una tienda virtual. Puesto que los diseñadores del sitio quieren llegar al mayor número de usuarios posible, el sitio se ha diseñado para que admita monedas extranjeras. Cuando los usuarios se conectan al sitio, pueden seleccionar en qué moneda desean ver los precios de los artículos disponibles.

1. El navegador solicita la página report.cfm al servidor. La solicitud incluye el parámetro de URL Currency="euro". La variable Currency="euro" especifica que todos los importes monetarios se mostrarán en euros.
2. El servidor almacena temporalmente el parámetro de URL en la memoria.
3. La página report.cfm utiliza el parámetro para obtener el coste de los artículos en euros. Estos importes monetarios se pueden almacenar en una tabla de base de datos de distintas monedas o se puede convertir cada moneda que admita la aplicación a partir de una moneda única asociada a cada artículo.
4. El servidor envía la página report.cfm al navegador y muestra el valor de los artículos en la moneda solicitada. Cuando este usuario termina la sesión, el servidor borra el valor del parámetro de URL, liberando la memoria del servidor para que guarde las solicitudes de nuevos usuarios.



Los parámetros de URL también se crean cuando se emplea el método GET de HTTP conjuntamente con un formulario

HTML. El método GET especifica que el valor del parámetro se añadirá a la solicitud de URL cuando se envíe el formulario.

Los parámetros de URL suelen utilizarse para personalizar los sitios Web de acuerdo con las preferencias del usuario. Por ejemplo, se puede emplear un parámetro de URL compuesto por un nombre de usuario y una contraseña para autentificar al usuario, mostrando únicamente la información a la que se ha suscrito dicho usuario. Los sitios Web financieros ofrecen algunos ejemplos de este tipo, ya que muestran precios de acciones individuales basándose en los símbolos de los mercados bursátiles que el usuario ha elegido previamente. Los desarrolladores de aplicaciones Web suelen utilizar parámetros de URL para transferir valores a variables dentro de las aplicaciones. Por ejemplo, se pueden transferir términos de búsqueda a variables SQL en una aplicación Web para generar resultados de búsqueda.

Volver al principio

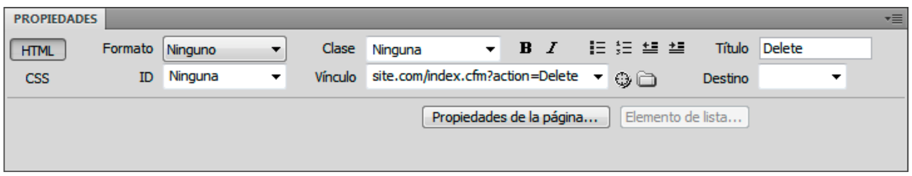
Creación de parámetros de URL mediante vínculos HTML

Para crear parámetros de URL en un vínculo HTML, deberá utilizar el atributo href de la etiqueta de anclaje HTML. Puede introducir los parámetros de URL directamente en el atributo en la vista Código (Ver > Código) o añadiendo los parámetros de URL al final del vínculo URL del cuadro Vínculo del inspector de propiedades.

En el ejemplo siguiente, tres vínculos crean un único parámetro de URL (action) con tres valores posibles (Add, Update y Delete). Cuando el usuario haga clic en un vínculo, se enviará un valor de parámetro al servidor y se realizará la acción solicitada.

```
<a href="http://www.mysite.com/index.cfm?action=Add">Add a record</a>
<a href="http://www.mysite.com/index.cfm?action=Update">Update a record</a>
<a href="http://www.mysite.com/index.cfm?action=Delete">Delete a record</a>
```

El inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) permite crear los mismos parámetros de URL seleccionando el vínculo y añadiendo los valores de los parámetros de URL al final del vínculo URL del cuadro Vínculo.



Después de crear un parámetro de URL, Dreamweaver puede recuperar el valor y utilizarlo en una aplicación Web. Después de definir el parámetro de URL en Dreamweaver, puede insertar su valor en una página.

Más temas de ayuda

Creación de formularios ColdFusion

Nota: *La compatibilidad con ColdFusion se ha eliminado en Dreamweaver CC y versiones posteriores.*

Ir al principio

Acerca de los formularios de ColdFusion

Los formularios de ColdFusion le ofrecen diversos mecanismos incorporados para validar datos de formulario. Por ejemplo, puede comprobar si el usuario ha introducido una fecha válida. Algunos controles de formulario tienen funciones adicionales. Algunos carecen de equivalente en HTML, mientras que otros permiten directamente la introducción dinámica de datos en el control desde fuentes de datos.

Dreamweaver ofrece varias mejoras para desarrolladores de ColdFusion que utilicen ColdFusion MX 7 o una versión posterior como servidor de desarrollo. Entre estas mejoras, se incluyen más botones del panel Insertar, elementos de menú e inspectores de propiedades para que pueda crear y definir rápidamente las propiedades de los formularios ColdFusion. También puede generar código que valide la información suministrada por los visitantes del sitio. Por ejemplo, se puede comprobar que una dirección de correo electrónico especificada por un usuario contenga un símbolo @ o que un campo de texto obligatorio contenga un tipo de valor determinado.

Ir al principio

Activación de las mejoras de ColdFusion

Algunas de estas mejoras requieren la definición de un ordenador con ColdFusion MX 7 o una versión posterior como servidor de prueba para Dreamweaver. Por ejemplo, los inspectores de propiedades para los controles de formulario están disponibles únicamente si se especifica el servidor de prueba correcto.

Solo es necesario definir una vez un servidor de prueba. Posteriormente, Dreamweaver detecta automáticamente la versión del servidor de prueba y aplica las mejoras disponibles si detecta ColdFusion.

1. Si aún no lo ha hecho, defina un sitio de Dreamweaver para el proyecto ColdFusion.
2. Seleccione Sitio > Administrar sitios, elija su sitio de la lista y haga clic en Editar.
3. Seleccione la categoría Servidores y especifique como servidor de prueba para su sitio de Dreamweaver un ordenador en el que se ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior. Asegúrese de que especifica un URL Web.
4. Abra cualquier documento ColdFusion.

   No verá ningún cambio visible en el espacio de trabajo de Dreamweaver hasta que no abra un documento ColdFusion.

Creación de formularios ColdFusion

Puede utilizar distintos botones del panel Insertar, elementos de menú e inspectores de propiedades para crear rápidamente formularios ColdFusion y definir sus propiedades en Dreamweaver.

Nota: *Estas mejoras solo están disponibles si se accede a un ordenador con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada.*

1. Abra una página de ColdFusion y sitúe el punto de inserción donde desee que aparezca el formulario ColdFusion.
2. Seleccione Insertar > Objetos de ColdFusion > CFForm > CFForm, o bien seleccione la categoría CFForm en el panel Insertar y haga clic en el icono del formulario CF.

   Dreamweaver inserta un formulario ColdFusion vacío. En la vista Diseño, el formulario se indica con un contorno de línea de puntos rojos. Si no ve el contorno, verifique que la opción Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles esté seleccionada.
3. Asegúrese de que el formulario sigue seleccionado y, a continuación, utilice el inspector de propiedades para especificar cualquiera de las siguientes propiedades de formulario.

CFForm Establece el nombre del formulario.

Acción Le permite especificar el nombre de la página ColdFusion que se procesará al enviar el formulario.

Método Permite definir el método que utilizará el navegador para enviar los datos del formulario al servidor:

POST

Envía los datos a través del método HTTP `post`; este método envía los datos al servidor en un mensaje independiente.

GET

Envía los datos a través del método HTTP `get` y coloca el contenido del campo de formulario en la cadena de consulta del URL.

Destino Permite modificar el valor del atributo de destino de la etiqueta cfform.

Tipo de codificación Especifica el método de codificación utilizado para transmitir los datos del formulario.

Nota: *El tipo de codificación no se refiere a la codificación de caracteres. Este atributo especifica el tipo de contenido utilizado para enviar el formulario al servidor (cuando el valor del método es post). El valor predeterminado para este atributo es application/x-www-form-urlencoded.*

Formato Determina qué tipo de formulario se va a crear:

HTML

Genera un formulario HTML y lo envía al cliente. Los controles hijo cfgrid y cftree pueden estar en formato Flash o applet.

Flash

Genera un formulario Flash y lo envía al cliente. Todos los controles están en formato Flash.

XML

Genera XML de XForm y coloca los resultados en una variable con el nombre del formulario ColdFusion. No se envía nada al cliente. Los controles hijo cfgrid y cftree pueden estar en formato Flash o applet.

Estilo Permite especificar un estilo para el formulario. Para obtener más información, consulte la documentación de ColdFusion.

Aspecto Flash/XML Permite especificar un halo de color de para estilizar el resultado. El tema determina el color utilizado para los componentes resaltados y seleccionados.

Conservar datos Determina si los valores enviados anulan los valores iniciales de los controles cuando el formulario vuelve a sí mismo.

- Si se establece en False, se utilizan los valores especificados en atributos de etiqueta del control.
- Si es True, se utilizan los valores enviados.

Ubicación scripts Especifica el URL (relativo a la raíz web) del archivo JavaScript que contiene el código del lado del cliente utilizado por la etiqueta y sus etiquetas hijo. Este atributo resulta útil si el archivo no se encuentra en su ubicación predeterminada. También es posible que este atributo sea necesario en entornos de alojamiento y en configuraciones que bloqueen el acceso al directorio /CFIDE. La ubicación predeterminada está definida en ColdFusion Administrator; de forma predeterminada, es /CFIDE/scripts/cfform.js.

Archivo Especifica el URL de las clases transferibles de Java para los controles de applet cfgrid, cfslider y cftree. La ubicación predeterminada es /CFIDE/classes/cfapplets.jar.

Altura Permite establecer la altura del formulario.

Ancho Permite establecer el ancho del formulario.

Mostrar editor de etiquetas para cfform Permite editar propiedades no enumeradas en el inspector de propiedades.

4. Inserte los controles del formulario ColdFusion.

   Sitúe el punto de inserción en el lugar en el que quiere que aparezca el control del formulario ColdFusion en el formulario y, a continuación, seleccione el control en el menú Insertar (Insertar > Objetos de ColdFusion > CFForm), o bien hágalo desde la categoría CFForm del panel Insertar.

5. Si es necesario, defina las propiedades del control con el inspector de propiedades.

   Asegúrese de que el control está seleccionado en la vista Diseño y, después, defina las propiedades en el inspector de propiedades. Para obtener más información sobre las propiedades, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

6. Ajuste el diseño del formulario ColdFusion.

   Si está creando un formulario basado en HTML, puede utilizar saltos de línea, saltos de párrafo, texto con formato predeterminado o tablas para aplicar formato a los formularios. No puede insertar un formulario ColdFusion en otro formulario ColdFusion (es decir, superponer etiquetas), pero puede incluir varios formularios ColdFusion en una misma página.

   Si está creando un formulario basado en Flash, utilice estilos de hojas de estilos en cascada (CSS) para diseñar el formulario. ColdFusion omitirá cualquier código HTML del formulario.

   No olvide etiquetar los campos del formulario ColdFusion con texto descriptivo para que el resto de usuarios puedan saber a qué corresponden. Por ejemplo, cree una etiqueta del tipo “Escriba el nombre de la etiqueta” para solicitar información del nombre.

Ir al principio

Inserción de controles de formulario ColdFusion

Utilice el panel Insertar o el menú Insertar para insertar rápidamente los controles del formulario ColdFusion en un formulario ColdFusion. Debe crear un formulario ColdFusion vacío para poder insertarle controles.

Nota: *Estas mejoras solo están disponibles si se accede a un ordenador con ColdFusion MX 7 o una versión posterior instalada.*

1. En la vista Diseño, sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. Seleccione el control del menú Insertar (Insertar > Objetos de ColdFusion > CFForm) o en la categoría CFForm del panel Insertar.
3. Haga clic en el control de la página para seleccionarlo y, después, defina las propiedades en el inspector de propiedades.

   Para obtener información sobre las propiedades de controles específicos, consulte los temas sobre los controles.

Inserción de campos de texto ColdFusion

Es posible insertar visualmente un campo de texto o un campo de contraseña ColdFusion en el formulario y definir sus opciones.

Nota: *Esta mejora solo está disponible si se accede a un ordenador que ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior.*

Inserción visual de un campo de texto ColdFusion

1. En la vista Diseño, sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. En la categoría CFForm del panel Insertar, haga clic en el icono del campo de texto CF o seleccione Insertar > Objetos de ColdFusion > CFForm > CFtextfield.

   Aparece un campo de texto en el formulario.
3. Seleccione el campo de texto y establezca sus propiedades en el inspector de propiedades.
4. Para etiquetar el campo de texto en la página, haga clic junto al campo de texto y escriba el texto de la etiqueta.

Inserción visual de un campo de contraseña

1. Repita los pasos 1 y 2 descritos en el procedimiento anterior para insertar un cuadro de texto.
2. Seleccione el campo de texto insertado para visualizar su inspector de propiedades.
3. Seleccione el valor de contraseña en el menú emergente del modo de texto del inspector de propiedades.

Opciones de CFTextField (ColdFusion)

Para establecer las opciones de un campo de texto o contraseña de ColdFusion, establezca las siguientes opciones en el inspector de propiedades de CFTextField:

CFtextfield Define el atributo `id` de la etiqueta `<cfinput>`.

Valor Permite especificar el texto que aparecerá en el campo cuando la página se abra por primera vez en un navegador. La información puede ser estática o dinámica.

Para especificar un valor dinámico, haga clic en el icono de rayo situado junto al cuadro Valor y seleccione una columna de juego de registros del cuadro de diálogo Datos dinámicos. La columna de juego de registros proporciona un valor al campo de texto cuando se ve el formulario en un navegador.

Modo de texto Permite cambiar entre el campo de entrada de texto estándar y el campo de entrada de contraseña. El atributo modificado mediante este control es `type`.

Sólo lectura Permite convertir el texto mostrado en solo lectura.

Longitud máxima Establece el número máximo de caracteres aceptados por el campo de texto.

Máscara Permite especificar una máscara para el texto solicitado. Esta propiedad se puede utilizar para validar el texto introducido por el usuario. El formato de la máscara está formado por caracteres A, 9, X y ? .

Nota: *El atributo de la máscara se omite en el caso de la etiqueta cfinput type="password".*

Validar Especifica el tipo de validación del campo actual.

Validar al Especifica el momento en el que se valida el campo: onSubmit, onBlur u onServer.

Etiqueta Le permite especificar una etiqueta para el campo de texto.

Patrón Permite especificar un patrón de expresión común de JavaScript para validar el texto introducido por el usuario. Omita los guiones iniciales y finales. Para obtener más información, consulte la documentación de ColdFusion.

Altura Permite especificar (en píxeles) la altura del control.

Ancho Permite especificar (en píxeles) el ancho del control.

Tamaño Permite especificar el tamaño del control.

Obligatorio Permite especificar si el campo de texto debe contener datos antes de enviar el formulario al servidor.

Mostrar editor de etiquetas Permite editar propiedades no enumeradas en el inspector de propiedades.

Ir al principio

Inserción de campos ocultos ColdFusion

Es posible insertar visualmente un campo oculto ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades. Utilice los campos ocultos para almacenar y enviar información no introducida por el usuario. La información se oculta al usuario.

Nota: *Esta mejora solo está disponible si se accede a un ordenador que ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior.*

1. En la vista Diseño, sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. En la categoría CFForm del panel Insertar, haga clic en el icono del campo oculto CF.

   Aparece un marcador en el formulario ColdFusion. Si no puede ver el marcador, seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.
3. Seleccione el campo oculto en la página y establezca las siguientes opciones en el inspector de propiedades:

   Cfhiddenfield Permite especificar el nombre exclusivo para el campo oculto.

   Valor Le permite especificar un valor para el campo oculto. Los datos pueden ser estáticos o dinámicos.

   Para especificar un valor dinámico, haga clic en el icono de rayo situado junto al cuadro Valor y seleccione una columna de juego de registros del cuadro de diálogo Datos dinámicos. La columna de juego de registros proporciona un valor al campo de texto cuando se ve el formulario en un navegador.

   Validar Especifica el tipo de validación del campo actual.

   Validar al Especifica el momento en el que se valida el campo: onSubmit, onBlur u onServer.

   Etiqueta Permite especificar una etiqueta para el campo oculto. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

   Patrón Permite especificar un patrón de expresión común de JavaScript para validar el texto introducido por el usuario. Omita los guiones iniciales y finales. Para obtener más información, consulte la documentación de ColdFusion.

   Altura Permite especificar (en píxeles) la altura del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

Ancho Permite especificar (en píxeles) el ancho del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

Tamaño Permite especificar el tamaño del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

Obligatorio Permite especificar si el campo oculto debe contener datos antes de enviar el formulario al servidor.

Mostrar editor de etiquetas Permite editar propiedades no enumeradas en el inspector de propiedades.

Ir al principio

Inserción de áreas de texto ColdFusion

Es posible insertar visualmente un área de texto ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades. Un área de texto es un elemento de entrada formado por varias líneas de texto.

Nota: *Esta mejora solo está disponible si se accede a un ordenador que ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior.*

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. En la categoría CFForm del panel Insertar, haga clic en el icono del área de texto CF.

   Aparece un área de texto en el formulario ColdFusion.
3. Seleccione el área de texto en la página y establezca las siguientes opciones en el inspector de propiedades:

Cftextarea Permite especificar un nombre exclusivo para el control.

Ancho car Permite establecer el número de caracteres por línea.

Líneas núm Permite establecer el número de filas que se mostrarán en el área de texto.

Ajustar Permite especificar cómo quiere que los usuarios introduzcan el texto para ajustar.

Obligatorio Permite especificar si el usuario debe introducir datos en el campo (opción marcada) o no (opción sin marcar).

Valor inicial Permite especificar el texto que aparecerá en el área de texto cuando la página se abra por primera vez en un navegador.

Validar Especifica el tipo de validación del campo.

Validar al Especifica el momento en el que se valida el campo: onSubmit, onBlur u onServer.

Etiqueta Permite especificar una etiqueta para el campo oculto.

Estilo Permite especificar un estilo para el control. Para obtener más información, consulte la documentación de ColdFusion.

Altura Permite especificar (en píxeles) la altura del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

Ancho Permite especificar (en píxeles) el ancho del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

Mostrar editor de etiquetas Permite editar propiedades no enumeradas en el inspector de propiedades.

4. Para etiquetar el área de texto, haga clic junto al campo de texto y escriba el texto de la etiqueta.

Ir al principio

Inserción de botones ColdFusion

Es posible insertar visualmente un botón ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades. Los botones ColdFusion controlan el funcionamiento de los formularios ColdFusion. Puede utilizar los botones para enviar datos de formulario ColdFusion al servidor o para restablecer el formulario ColdFusion. Los botones ColdFusion estándar normalmente tienen las etiquetas Enviar o Restablecer. También se pueden asignar otras tareas de proceso definidas en un script. Por ejemplo, el botón puede calcular el coste total de elementos seleccionados, basándose en los valores asignados.

Nota: *Esta mejora solo está disponible si se accede a un ordenador que ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior.*

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario ColdFusion.
2. En la categoría CFForm del panel Insertar, haga clic en el icono del botón CF.

   Aparece un botón en el formulario ColdFusion.
3. Seleccione el botón en la página y establezca las siguientes opciones en el inspector de propiedades:

Cfbutton Permite especificar un nombre exclusivo para el control.

Acción Permite especificar el tipo de botón que se va a crear.

Mostrar editor de etiquetas Permite editar propiedades no enumeradas en el inspector de propiedades.

El resto de propiedades se omiten en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

Ir al principio

Inserción de casillas de verificación ColdFusion

Es posible insertar visualmente una casilla de verificación ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades. Utilice las casillas de verificación para permitir a los usuarios seleccionar más de una opción de un grupo de opciones.

Nota: *Esta mejora solo está disponible si se accede a un ordenador que ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior.*

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. En la categoría CFForm del panel Insertar, haga clic en el icono de la casilla de verificación CF.

   Aparece una casilla de verificación en el formulario ColdFusion.
3. Seleccione la casilla de verificación y establezca las siguientes opciones en el inspector de propiedades:

Cfcheckbox Permite especificar un nombre exclusivo para el control.

Valor activado Permite especificar el valor que devolverá la casilla de verificación si el usuario la activa.

Estado inicial Permite especificar si la casilla de verificación está activada cuando la página se abre por primera vez en un navegador.

Validar Especifica el tipo de validación de la casilla de verificación.

Validar al Especifica el momento en el que se valida la casilla de verificación: onSubmit, onBlur u onServer.

Etiqueta Permite especificar una etiqueta para la casilla de verificación.

Patrón Permite especificar un patrón de expresión común de JavaScript para validar el texto introducido por el usuario. Omita los guiones iniciales y finales. Para obtener más información, consulte la documentación de ColdFusion.

Altura Permite especificar (en píxeles) la altura del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

Ancho Permite especificar (en píxeles) el ancho del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

Tamaño Permite especificar el tamaño del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

Obligatorio Permite especificar si la casilla de verificación debe activarse antes de enviar el formulario al servidor.

Mostrar editor de etiquetas Permite editar propiedades no enumeradas en el inspector de propiedades.

4. Para etiquetar la casilla de verificación, haga clic junto a la casilla de verificación en la página y escriba la etiqueta.

Ir al principio

Inserción de botones de opción ColdFusion

Es posible insertar visualmente un botón de opción ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades. Utilice los botones de opción cuando desee que los usuarios solo puedan seleccionar una de las opciones de un grupo de opciones. Generalmente, los botones de opción se utilizan en grupos. Todos los botones de opción de un grupo deben tener el mismo nombre.

Nota: *Esta mejora solo está disponible si se accede a un ordenador que ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior.*

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. Seleccione Insertar > Objetos de ColdFusion > CFForm > CFradiobutton.

   Aparece un botón de opción en el formulario ColdFusion.
3. Seleccione el botón de opción en la página y establezca las siguientes opciones en el inspector de propiedades:

Cfradiobutton Permite especificar un nombre exclusivo para el control.

Valor activado Permite especificar el valor que devolverá el botón de opción si el usuario lo activa.

Estado inicial Permite especificar si el botón de opción está activado cuando la página se abre por primera vez en un navegador.

Validar Especifica el tipo de validación del botón de opción.

Validar al Especifica el momento en el que se valida el botón de opción: onSubmit, onBlur u onServer.

Etiqueta Permite especificar una etiqueta para el botón de opción.

Patrón Permite especificar un patrón de expresión común de JavaScript para validar el texto introducido por el usuario. Omita los guiones iniciales y finales. Para obtener más información, consulte la documentación de ColdFusion.

Altura Permite especificar (en píxeles) la altura del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

Ancho Permite especificar (en píxeles) el ancho del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

Tamaño Permite especificar el tamaño del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

Obligatorio Permite especificar si el botón de opción debe activarse antes de enviar el formulario al servidor.

Mostrar editor de etiquetas Permite editar propiedades no enumeradas en el inspector de propiedades.

4. Para etiquetar el botón de opción, haga clic junto al campo de texto de la página y escriba el texto de la etiqueta.

Ir al principio

Inserción de cuadros de selección ColdFusion

Es posible insertar visualmente un cuadro de selección ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades. Los cuadros de selección permiten a los visitantes seleccionar uno o varios elementos de una lista. Los cuadros de selección son útiles cuando se dispone de una cantidad de espacio limitada pero se necesita mostrar muchos elementos. También son útiles cuando se desea controlar los valores devueltos al servidor. A diferencia de los campos de texto, en los que el usuario puede escribir todo lo que desea, incluso datos no válidos, con los cuadros de selección es posible establecer los valores exactos que debe devolver un menú.

En un formulario, puede insertar dos tipos de cuadros de selección: un menú que “se despliega” cuando el usuario hace clic en él o un menú que muestra una lista de elementos en la que puede desplazarse y realizar selecciones.

Nota: *Esta mejora solo está disponible si se accede a un ordenador que ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior.*

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. En la categoría CFForm del panel Insertar, haga clic en el icono del cuadro de selección CF.

   Aparece un cuadro de selección en el formulario ColdFusion.
3. Seleccione el cuadro de selección y establezca las siguientes opciones en el inspector de propiedades:

Cfselect Permite especificar un nombre exclusivo para el control.

Tipo Permite elegir entre un menú emergente y una lista. Si selecciona el tipo de lista, aparecerán las opciones para poder controlar el alto de la lista y permitir selecciones múltiples.

Alto de lista Permite especificar el número de líneas que se mostrarán en el menú de lista. Esta opción solo está disponible si se selecciona el tipo de lista.

Permitir múltiples selecciones de lista Permite especificar si el usuario puede seleccionar más de una opción de la lista a la vez. Esta opción solo está disponible si se selecciona el tipo de lista.

Editar valores Abre un cuadro de diálogo en el que es posible añadir, editar o quitar opciones del cuadro de selección.

Seleccionado inicialmente Permite especificar qué opción se selecciona de forma predeterminada. Puede seleccionar más de una opción si seleccionó la opción para permitir múltiples selecciones de lista.

Juego de registros Permite especificar el nombre de la consulta ColdFusion que desea utilizar para rellenar la lista o el menú.

Columna en pantalla Permite especificar la columna del juego de registros para suministrar la etiqueta de visualización de cada elemento de la lista. Se utiliza con la propiedad del juego de registros.

Columna Valor Permite especificar la columna del juego de registros para suministrar el valor de cada elemento de la lista. Se utiliza con la propiedad del juego de registros.

Etiqueta de Flash Permite especificar una etiqueta para el cuadro de selección.

Alto de Flash Permite especificar (en píxeles) la altura del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

Ancho de Flash Permite especificar (en píxeles) el ancho del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

Mensaje Especifica el mensaje que aparece si la propiedad Obligatorio se establece en Sí, y si el usuario no consigue realizar una selección antes de enviar el formulario.

Obligatorio Permite especificar si se debe seleccionar un elemento de menú antes de enviar el formulario al servidor.

Mostrar editor de etiquetas Permite editar propiedades no enumeradas en el inspector de propiedades.

Ir al principio

Inserción de campos de imagen ColdFusion

Es posible insertar visualmente un campo de imagen ColdFusion en el formulario y definir sus opciones. Los campos de imagen se utilizan para personalizar botones.

Nota: *Esta mejora solo está disponible si se accede a un ordenador que ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior.*

1. En la vista Diseño, sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. En la categoría CFForm del panel Insertar, haga clic en el icono del campo de imagen CF. Busque y seleccione la imagen que desea insertar y haga clic en Aceptar. Como alternativa, puede introducir la ruta de acceso del archivo de imagen en el cuadro Orig.

   Nota: *Si la imagen se encuentra fuera de la carpeta raíz del sitio, deberá copiar la imagen en la carpeta raíz. No es posible acceder a las imágenes ubicadas fuera de la carpeta raíz al publicar el sitio.*
3. Seleccione el campo de imagen en la página y establezca las siguientes opciones en el inspector de propiedades:

Cfimagefield Permite especificar un nombre exclusivo para el control.

Origen Permite especificar el URL de la imagen insertada.

Alt Permite especificar un mensaje si la imagen no se puede mostrar.

Alinear Permite especificar la alineación de la imagen.

Borde Permite ajustar el ancho del borde de la imagen.

Editar imagen Abre la imagen en el editor de imágenes predeterminado.

Para definir un editor de imágenes predeterminado, seleccione Edición > Preferencias > Tipos de archivo/editores. De lo contrario, el botón Editar imagen no realizará ninguna acción.

Validar Especifica el tipo de validación del campo de imagen.

Validar al Especifica el momento en el que se valida el campo: onSubmit, onBlur u onServer.

Etiqueta Permite especificar una etiqueta para el botón de opción.

Patrón Permite especificar un patrón de expresión común de JavaScript para validar el texto introducido por el usuario. Omita los guiones iniciales y finales. Para obtener más información, consulte la documentación de ColdFusion.

Altura Permite especificar (en píxeles) la altura del control.

Ancho Permite especificar (en píxeles) el ancho del control.

Tamaño Permite especificar el tamaño del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

Obligatorio Permite especificar si el control debe contener datos antes de enviar el formulario al servidor.

Mostrar editor de etiquetas Permite editar propiedades no enumeradas en el inspector de propiedades.

Ir al principio

Inserción de campos de archivo ColdFusion

Es posible insertar visualmente un campo de archivo ColdFusion en el formulario y definir sus propiedades. Los campos de archivo se utilizan para que los usuarios puedan seleccionar un archivo de su equipo, por ejemplo, un documento de tratamiento de textos o un archivo gráfico, y cargarlo en el servidor. Un campo de archivo ColdFusion tiene la apariencia de un campo de texto, pero contiene además un botón Examinar. El usuario puede introducir manualmente la ruta del archivo que desea cargar o utilizar el botón Examinar para localizar el archivo y seleccionarlo.

En los campos de archivo, es necesario utilizar el método `POST` para transmitir los archivos desde el navegador al servidor. El archivo se envía a la dirección especificada en el cuadro Acción del formulario. Póngase en contacto con el administrador del servidor para confirmar si se permite la carga de archivos anónimos, antes de usar el campo de archivo del formulario.

Los campos de archivo también necesitan que la codificación esté definida en multipart/form. Dreamweaver define estos valores automáticamente al insertar un control de campo de archivo.

Nota: *Esta mejora solo está disponible si se accede a un ordenador que ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior.*

1. En la vista Diseño, seleccione CFForm para mostrar su inspector de propiedades.

   Para seleccionar el formulario de forma rápida, haga clic en cualquier lugar del contorno del formulario y, después, seleccione la etiqueta `<cfform>` en el selector de etiquetas situado en la parte inferior de la ventana de documento.

2. En el inspector de propiedades, establezca el método del formulario en POST.
3. En el menú emergente Enctype, seleccione multipart/form-data.
4. Sitúe el punto de inserción dentro del contorno del formulario en el que desea que aparezca el campo de archivo.

5. Seleccione Insertar > Objetos de ColdFusion > CFForm > CFfilefield.

   Aparece un campo de archivo en el documento.

6. Seleccione el campo de archivo en la página y establezca las siguientes propiedades en el inspector de propiedades:

   Cffilefield Permite especificar un nombre exclusivo para el control.

   Longitud máxima Permite especificar el número máximo de caracteres admitidos en la ruta de acceso al archivo.

   Validar Especifica el tipo de validación del campo.

   Validar al Especifica el momento en el que se valida el campo: onSubmit, onBlur u onServer.

   Etiqueta Permite especificar una etiqueta para el campo.

   Patrón Permite especificar un patrón de expresión común de JavaScript para validar el texto introducido por el usuario. Omita los guiones iniciales y finales. Para obtener más información, consulte la documentación de ColdFusion.

   Altura Permite especificar (en píxeles) la altura del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

   Ancho Permite especificar (en píxeles) el ancho del control. Esta propiedad se omite en el servidor ColdFusion en tiempo de ejecución.

   Tamaño Permite especificar el tamaño del control.

   Obligatorio Permite especificar si el campo de archivo debe contener datos antes de enviar el formulario al servidor.

   Mostrar editor de etiquetas Permite editar propiedades no enumeradas en el inspector de propiedades.

Ir al principio

Inserción de campos de fecha ColdFusion

Aunque no es posible insertar visualmente un campo de fecha ColdFusion en Dreamweaver, sí es posible definir visualmente sus propiedades. Un campo de fecha ColdFusion es un tipo especial de campo de texto que permite a los usuarios seleccionar una fecha en un calendario emergente para insertarla después en el campo de texto.

Nota: *Esta mejora solo está disponible si se accede a un ordenador que ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior.*

1. En la vista Diseño, seleccione CFForm para mostrar su inspector de propiedades.

   Para seleccionar el formulario de forma rápida, haga clic en cualquier lugar del contorno del formulario y, después, seleccione la etiqueta `<cfform>` en el selector de etiquetas situado en la parte inferior de la ventana de documento.

2. En el inspector de propiedades, establezca la propiedad Formato en Flash.

   El control del campo de fecha únicamente se muestra en formularios ColdFusion basados en Flash.

3. Cambie a la vista Código (Ver > Código) e introduzca la siguiente etiqueta en cualquier lugar entre las etiquetas CFForm de apertura y de cierre:

```
<cfinput name="datefield" type="datefield">
```

4. Cambie a la vista Diseño, seleccione el campo de fecha en la página y establezca las siguientes opciones en el inspector de

propiedades:

Cfdatefield Permite especificar un nombre exclusivo para el control.

Valor Permite especificar una fecha que aparecerá en el campo cuando la página se abra por primera vez en un navegador. La fecha puede ser estática o dinámica.

Para especificar un valor dinámico, haga clic en el icono de rayo situado junto al cuadro Valor y seleccione una columna de juego de registros del cuadro de diálogo Datos dinámicos. La columna de juego de registros proporciona un valor al campo de fecha cuando se ve el formulario en un navegador.

Validar Especifica el tipo de validación del campo.

Validar al Especifica el momento en el que se valida el campo: onSubmit, onBlur u onServer.

Etiqueta Permite especificar una etiqueta para el campo.

Patrón Permite especificar un patrón de expresión común de JavaScript para validar el texto introducido por el usuario. Omita los guiones iniciales y finales. Para obtener más información, consulte la documentación de ColdFusion.

Altura Permite especificar (en píxeles) la altura del control.

Ancho Permite especificar (en píxeles) el ancho del control.

Tamaño Permite especificar el tamaño del control.

Obligatorio Permite especificar si la fecha debe contener un valor antes de enviar el formulario al servidor.

Mostrar editor de etiquetas Permite editar propiedades no enumeradas en el inspector de propiedades.

Ir al principio

Modificación de los controles del formulario ColdFusion

Es posible cambiar visualmente las propiedades de los controles de formularios ColdFusion tanto en la vista Diseño como en la vista de código.

Nota: *Esta mejora solo está disponible si se accede a un ordenador que ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior.*

1. En la vista Diseño, seleccione el control de formulario de la página; en la vista Código, haga clic en cualquier lugar dentro de la etiqueta del control.

   El inspector de propiedades muestra las propiedades del control de formulario.

2. Cambie las propiedades del control en el inspector de propiedades.

   Para obtener más información, haga clic en el icono Ayuda del inspector de propiedades.

3. Para configurar más propiedades, haga clic en el botón Mostrar editor de etiquetas del inspector de propiedades y configure las propiedades en el editor de etiquetas que aparezca.

Ir al principio

Validación de datos de formulario ColdFusion

Es posible crear formularios ColdFusion en Dreamweaver que comprueben el contenido de campos concretos para asegurarse de que el usuario

haya introducido los datos correctos.

Nota: *Esta mejora solo está disponible si se accede a un ordenador que ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior.*

1. Cree un formulario ColdFusion que incluya al menos un campo de entrada y un botón Enviar. Asegúrese de que cada uno de los campos ColdFusion que desee validar tenga un nombre exclusivo.

2. Seleccione un campo del formulario que desee validar.

3. En el inspector de propiedades, especifique cómo quiere validar el campo.

   La parte inferior de cada inspector de propiedades contiene los controles necesarios para que pueda definir la regla específica de validación. Por ejemplo, si quiere especificar que un texto debe contener un número de teléfono. Para ellos, seleccione Teléfono en el menú emergente Valor del inspector de propiedades. También puede especificar la fecha en que desea realizar la validación en el menú emergente Validar al.

Recomendaciones de Adobe

- Trabajo con sitios de Dreamweaver
- Configuración de un servidor de prueba

Creación de formularios Web

Nota: La compatibilidad con elementos de formulario HTML se ha mejorado en las actualizaciones de Dreamweaver Creative Cloud. Para obtener información, consulte Compatibilidad mejorada con HTML5 para elementos de formulario.

Volver al principio

Acerca de los formularios Web

Cuando un visitante introduce información en un formulario Web visualizado en un navegador Web y hace clic en el botón de envío, la información se transfiere al servidor, donde será procesada por una aplicación o un script del lado del servidor. El servidor responde devolviendo la información procesada al usuario (o cliente) o bien realizando alguna otra acción basada en el contenido del formulario.

Puede crear formularios que envíen datos a la mayoría de servidores de aplicaciones, entre ellos PHP, ASP y ColdFusion. Si utiliza ColdFusion, también podrá añadir a los formularios controles de formulario específicos de ColdFusion.

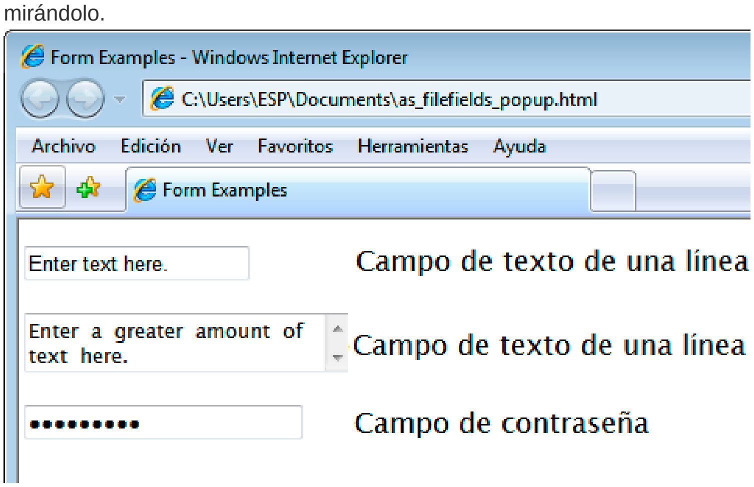
Nota: También puede enviar datos de formulario directamente a un destinatario de correo electrónico.

Volver al principio

Objetos de formulario

En Dreamweaver, los tipos de entrada de los formularios se denominan objetos de formulario. Los objetos de formulario son mecanismos que permiten a los usuarios introducir datos. Puede añadir a un formulario los siguientes objetos de formulario:

Campos de texto Aceptan cualquier valor alfanumérico. El texto se puede visualizar como una sola línea, como varias líneas y como un campo de contraseña en el que el texto introducido se sustituye por asteriscos o viñetas para ocultar el texto a otras personas que puedan estar mirándolo.

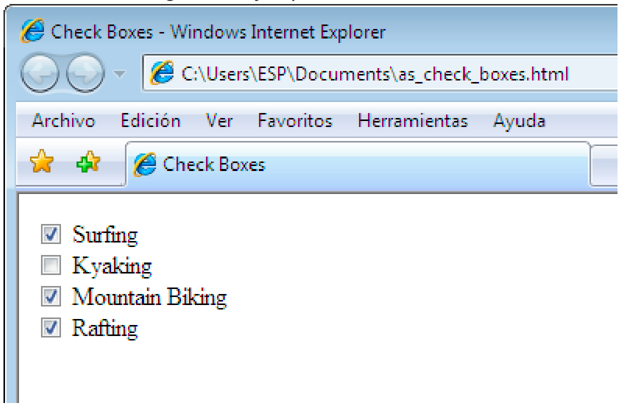


Nota: Las contraseñas y el resto de datos que se envían a un servidor mediante campos de contraseña no están cifrados. Los datos transferidos pueden ser interceptados y leídos como texto alfanumérico. Por esta razón, debe facilitar siempre el cifrado de los datos que desea que permanezcan seguros.

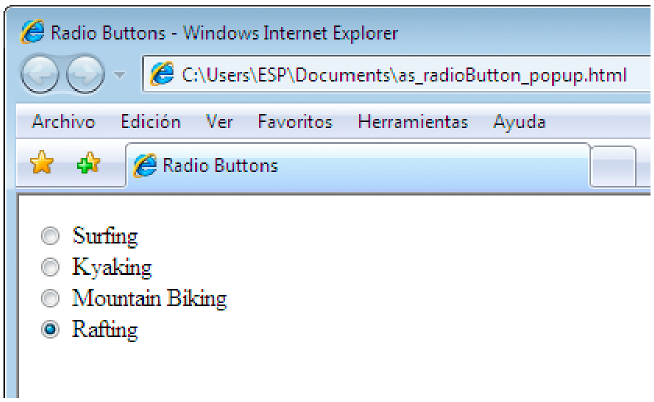
Campos ocultos Permiten almacenar información introducida por el usuario, como un nombre, una dirección de correo electrónico o una preferencia de visualización, y utilizarla la próxima vez que el usuario visite el sitio.

Botones Realizan acciones cuando se hace clic en ellos. Puede añadir una etiqueta o un nombre personalizado a un botón, o bien usar una de las etiquetas predefinidas, “Enviar” o “Restablecer”. Utilice un botón para enviar datos de formulario al servidor o para restablecer el formulario. También se pueden asignar otras tareas de proceso definidas en un script. Por ejemplo, el botón puede calcular el coste total de elementos seleccionados, basándose en los valores asignados.

Casillas de verificación Admiten múltiples respuestas en un solo grupo de opciones. Un usuario puede seleccionar tantas acciones como sean necesarias. El siguiente ejemplo muestra tres casillas de verificación seleccionadas: Surfing, Mountain Biking y Rafting.



Botones de opción Representan opciones que se excluyen mutuamente. Cuando se selecciona un botón de un grupo de botones de opción, se desactivan todos los demás botones del grupo (un grupo está formado por dos o más botones que comparten el mismo nombre). En el ejemplo anterior, Rafting es la opción seleccionada en este momento. Si el usuario hace clic en Surfing, el botón Rafting se deselecciona automáticamente.



Lista/menú Muestra valores de opciones en una lista de desplazamiento que permite a los usuarios seleccionar varias opciones. La opción Lista muestra los valores de las opciones en un menú que permite a los usuarios seleccionar una sola opción. Utilice los menús si dispone de una cantidad de espacio limitada pero necesita mostrar muchos elementos, o bien para controlar valores devueltos al servidor. A diferencia de los campos de texto, en los que el usuario puede escribir todo lo que desea, incluso datos no válidos, usted establece los valores exactos que debe devolver un menú.
Nota: Un menú emergente de un formulario HTML no es igual que un menú emergente gráfico. Para información sobre cómo crear, editar, mostrar y ocultar un menú emergente gráfico, consulte el vínculo situado al final de esta sección.

Menús de salto Listas de navegación o menús emergentes que permiten insertar un menú en el que cada opción se vincula a un documento o archivo.

Campos de archivo Permiten al usuario examinar los archivos de su ordenador y cargarlos como datos de un formulario.

Campos de imagen Permiten insertar una imagen en un formulario. Utilice los campos de imagen para crear botones gráficos, como Enviar o Restablecer. El uso de una imagen para llevar a cabo tareas distintas del envío de datos requiere adjuntar un comportamiento al objeto de formulario.

Volver al principio

Creación de un formulario HTML

(Solo usuarios de Creative Cloud): Como parte de la compatibilidad con HTML5, se han añadido nuevos atributos al panel de propiedades de los elementos de formulario. Además, cuatro nuevos elementos de formulario (correo electrónico, buscar, teléfono y URL) se han añadido a la sección Formularios del panel Insertar. Para obtener más información, consulte Compatibilidad mejorada con HTML5 para elementos de formulario.

1. Abra una página y sitúe el punto de inserción donde desee que aparezca el formulario.
2. Seleccione Insertar > Formulario o seleccione la categoría Formularios en el panel Insertar y haga clic en el icono Formulario.

   En la vista Diseño, los formularios se indican con un contorno de línea de puntos rojos. Si no ve dicho contorno, seleccione Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles.

3. Establezca las propiedades del formulario HTML en el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades):
   a. En la ventana del documento, haga clic en el contorno del formulario para seleccionarlo.
   b. En el cuadro Nombre del formulario, escriba un nombre exclusivo para identificar el formulario.

      La asignación de nombre al formulario permite hacer referencia a él o controlarlo con un lenguaje de scripts como JavaScript o VBScript. Si no asigna un nombre al formulario, Dreamweaver genera uno mediante la sintaxis formn e incrementa el valor de n para cada uno de los formularios que se añadan a la página.

   c. En el cuadro Acción, especifique la página o el script que va a procesar los datos del formulario introduciendo la ruta o haciendo clic en el icono de la carpeta para desplazarse hasta la página o el script correspondiente. Ejemplo: processorder.php.
   d. En el menú emergente Método, seleccione el método mediante el cual se transmitirán los datos del formulario al servidor. Defina cualquiera de las opciones siguientes:
      Predeterminado Utiliza el valor predeterminado del navegador para enviar los datos del formulario al servidor. Normalmente, el valor predeterminado es el método GET.

      GET Añade el valor al URL que solicita la página.

      POST Incrusta los datos del formulario en la petición HTTP.

      No utilice el método GET para enviar formularios largos. Los URL tienen una limitación de 8.192 caracteres. Si el tamaño de los datos enviados es demasiado grande, los datos se truncarán, lo que puede producir resultados de procesamiento inesperados o erróneos.

      Las páginas dinámicas generadas por parámetros proporcionados por el método GET pueden guardarse como marcadores porque todos los valores necesarios para regenerar la página están incluidos en el URL que se muestra en el cuadro Dirección del navegador. En cambio, las páginas dinámicas generadas por parámetros proporcionados por el método POST no se pueden guardar como marcadores.

      Si reúne contraseñas y nombres de usuario confidenciales, números de tarjetas de crédito u otros datos confidenciales, el método POST puede parecer más seguro que el método GET. Sin embargo, la información enviada por el método POST no se cifra y un “hacker” puede recuperarla fácilmente. Para garantizar la seguridad, utilice una conexión segura con un servidor seguro.

   e. (Opcional) En el menú emergente Enctype, especifique el tipo de codificación MIME de los datos remitidos al servidor para su procesamiento.

      El valor predeterminado de application/x-www-form-urlencode se utiliza normalmente junto con el método POST. Si crea un campo de carga de archivos, especifique el tipo MIME multipart/form-data.

   f. (Opcional) En el menú emergente Destino, especifique la ventana en la que va a visualizar los datos devueltos por el programa ejecutado.

      Si la ventana indicada no se ha abierto aún, aparece una nueva ventana con ese nombre. Defina uno de los valores de destino siguientes:

      _blank Abre el documento de destino en una nueva ventana sin nombre.

      _parent Abre el documento de destino en la ventana padre de la que muestra el documento actual.

      _self Abre el documento de destino en la misma ventana en la que se envió el formulario.

      _top Abre el documento de destino en el cuerpo de la ventana actual. Este valor se puede utilizar para garantizar que el documento de destino cubre la ventana completa incluso en el caso de que el documento original apareciera en un marco.

4. Inserte los objetos de formulario en la página:
   a. Sitúe el punto de inserción en el lugar del formulario en el que desee que aparezca el objeto de formulario.
   b. Seleccione el objeto en el menú Insertar > Formulario o en la categoría Formularios del panel Insertar.
   c. Complete el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de entrada. Para más información, haga clic en el botón Ayuda del cuadro de diálogo.
      Nota: Si no ve el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de entrada, es posible que el punto de inserción estuviera en la Vista de código cuando intentó insertar el objeto de formulario. Asegúrese de que el punto de inserción está en la vista Diseño e inténtelo de nuevo. Si desea obtener más información sobre este tema, consulte el artículo de David Powers Creating HTML forms in Dreamweaver (Creación de formularios HTML en Dreamweaver).
   d. Defina las propiedades de los objetos.
   e. Introduzca un nombre para el objeto en el inspector de propiedades.

      Cada objeto de campo de texto, campo oculto, casilla de verificación o lista/menú debe tener un nombre exclusivo que identifique al objeto en el formulario. Los nombres de objeto de formulario no pueden contener espacios ni caracteres especiales. Puede utilizar cualquier combinación de caracteres alfanuméricos y un guión bajo (_). La etiqueta que asigne al objeto es el nombre de variable que almacenará el valor (los datos introducidos) del campo. Este es el valor que se envía al servidor para su procesamiento.

Nota: Todos los botones de opción de un grupo deben tener el mismo nombre.

f. Para etiquetar el objeto de campo de texto, casilla de verificación o botón de opción en la página, haga clic junto al objeto y escriba el texto de la etiqueta.

5. Ajuste el diseño del formulario.

   Utilice saltos de línea, saltos de párrafo, texto con formato predeterminado o tablas para aplicar formato a los formularios. No puede insertar un formulario en otro formulario (es decir, superponer etiquetas), pero puede incluir varios formularios en una misma página.

   Cuando diseñe formularios, asigne textos descriptivos a las etiquetas de los campos para que los usuarios puedan saber a qué están contestando. Por ejemplo, utilice la etiqueta “Escriba su nombre” para solicitar el nombre del usuario.

   Utilice tablas para estructurar los objetos del formulario y las etiquetas de los campos. Cuando utilice tablas en los formularios, asegúrese de que todas las etiquetas table estén situadas entre las etiquetas form.

Para ver un tutorial sobre la creación de formularios, consulte www.adobe.com/go/vid0160_es.

Para ver un tutorial sobre la aplicación de formato al texto con CSS, consulte www.adobe.com/go/vid0161_es.

Propiedades de un objeto de campo de texto

Seleccione el objeto de campo de texto y establezca las siguientes opciones en el inspector de propiedades:

Ancho car Establece el número máximo de caracteres que se puede mostrar en el campo. Este número puede ser menor que Car. máx., que especifica el número máximo de caracteres que se puede introducir en el campo. Por ejemplo, si el valor de Ancho car es 20 (valor predeterminado) y un usuario introduce 100 caracteres, solamente 20 de esos caracteres aparecerán visibles en el campo de texto. Aunque no pueda ver los caracteres del campo, éstos son reconocidos por el objeto del campo y se envían al servidor para su procesamiento.

Car. máx. Establece el número máximo de caracteres que se puede introducir en los campos de texto de una línea. Utilice Car. máx. para limitar los códigos postales a 5 dígitos, las contraseñas a 10 caracteres, etc. Si deja el cuadro Car. máx. en blanco, los usuarios no tendrán restricciones a la hora de introducir texto. El texto se desplaza si supera el ancho de caracteres del campo. Si el usuario supera el número máximo de caracteres, el formulario genera un sonido de alerta.

Líneas núm (Disponible cuando se selecciona la opción Varias líneas) Establece la altura de los campos de texto de varias líneas.

Desactivado Desactiva el área de texto.

Sólo lectura Convierte el área de texto en un área de texto de sólo lectura.

Tipo Especifica si el campo es de una línea, de varias líneas o de contraseña.

Una línea Da como resultado una etiqueta input con su atributo type definido como text. El valor de Ancho car corresponde al atributo size y el valor de Car. máx. corresponde al atributo maxlength.

Multilínea Da como resultado una etiqueta textarea. El valor de Ancho car corresponde al atributo cols y el valor de Líneas núm corresponde al atributo rows.

Contraseña Da como resultado una etiqueta input con su atributo type definido como password. Los valores de Ancho car y Car. máx. corresponden a los mismos atributos que los campos de texto de una línea. Cuando un usuario escribe en un campo de texto de contraseña, lo que introduce aparece en forma de viñetas o asteriscos para impedir que lo vean otros usuarios.

Val. inicial Asigna el valor mostrado en el campo cuando el formulario se carga inicialmente. Por ejemplo, puede indicar que el usuario debe introducir información en el campo mediante una nota o un valor de ejemplo.

Clase Permite aplicar reglas CSS al objeto.

Opciones de un objeto de botón

Nombre del botón Asigna un nombre al botón. Dos nombres reservados, Enviar y Restablecer, indican respectivamente al formulario que envíe los datos del formulario a la aplicación o el script, o que restablezca los valores originales de los campos del formulario.

Valor Determina el texto que aparece en el botón.

Acción Determina qué ocurre cuando se hace clic en el botón.

Enviar formulario Envía los datos del formulario para procesarlos cuando el usuario hace clic en el botón. Los datos se envían a la página o al script especificado en la propiedad Acción del formulario.

Restablecer formulario Borra el contenido del formulario cuando se hace clic en el botón.

Ninguno Especifica la acción que debe realizarse cuando se hace clic en el botón. Por ejemplo, puede añadir un comportamiento JavaScript que abra otra página cuando el usuario haga clic en el botón.

Clase Aplica reglas CSS al objeto.

Opciones de un objeto de casilla de verificación

Valor activado Establece el valor que debe enviarse al servidor cuando se activa la casilla de verificación. Por ejemplo, en una encuesta, podría establecer el valor 4 para la opción “Totalmente de acuerdo” y 1 para la respuesta “Totalmente en desacuerdo”.

Estado inicial Determina si la casilla de verificación está seleccionada o no cuando el formulario se carga en el navegador.

Dinámico Permite al servidor determinar de forma dinámica el estado inicial de la casilla de verificación. Por ejemplo, puede utilizar casillas de verificación para presentar de manera visual la información Sí/No almacenada en un registro de base de datos. Durante el diseño, usted desconoce esa información. Durante la ejecución, el servidor lee el registro de base de datos y activa la casilla de verificación si el valor es Sí.

Clase Aplica reglas de Hojas de estilo en cascada (CSS) al objeto.

Opciones de un objeto de botón de opción sencillo

Valor activado Establece el valor que debe enviarse al servidor cuando se selecciona el botón de opción. Por ejemplo, puede escribir esquiar en el cuadro de texto Valor activado para indicar que el usuario ha elegido esquiar.

Estado inicial Determina si el botón de opción está seleccionado o no cuando el formulario se carga en el navegador.

Dinámico Permite al servidor determinar de forma dinámica el estado inicial del botón de opción. Por ejemplo, puede utilizar botones de opción para presentar de manera visual la información almacenada en un registro de base de datos. Durante el diseño, usted desconoce esa información. En el tiempo de ejecución, el servidor lee el registro de base de datos y selecciona el botón de opción si el valor coincide con uno que haya especificado.

Clase Aplica reglas CSS al objeto.

Opciones de Menú

Lista/menú Asigna un nombre al menú. El nombre debe ser exclusivo.

Tipo Indica si al hacer clic en el menú éste se despliega (opción Menú) o si muestra una lista de elementos por la que se puede desplazar (opción Lista). Seleccione la opción Menú si desea que sólo haya una opción visible cuando el formulario se visualice en un navegador. Para mostrar las otras opciones, el usuario debe hacer clic en la flecha abajo.

Seleccione la opción Lista para mostrar una lista de varias o todas las opciones cuando se muestre el formulario en un navegador o para permitir a los usuarios seleccionar varios elementos.

Altura (Sólo en el tipo Lista) Establece el número de elementos que se muestran en el menú.

Selecciones (Sólo en el tipo Lista) Indica si el usuario puede seleccionar varios elementos de la lista.

Valores de lista Abre un cuadro de diálogo que permite añadir elementos a un menú de formulario:

1. Utilice los botones más (+) y menos (-) para añadir y quitar elementos de la lista.
2. Escriba texto para la etiqueta y un valor opcional para cada elemento de menú.

   Cada elemento de la lista tiene una etiqueta (el texto que aparece en la lista) y un valor (el valor que se envía a la aplicación de proceso si el elemento está seleccionado). Si no se especifica ningún valor, la etiqueta se enviará a la aplicación procesadora.
3. Use los botones de flecha arriba y abajo para reorganizar los elementos de la lista.

   Los elementos aparecen en el menú en el mismo orden que en el cuadro de diálogo Valores de lista. El primer elemento de la lista es el elemento que aparece seleccionado cuando la página se carga en un navegador.

Dinámico Permite al servidor seleccionar de manera dinámica un elemento del menú en cuanto éste se visualiza.

Clase Permite aplicar reglas CSS al objeto.

Seleccionado inicialmente Establece los elementos seleccionados en la lista de forma predeterminada. Haga clic en el elemento o los elementos de la lista.

Inserción de campos de carga de archivos

Puede crear un campo de carga de archivos para que el usuario pueda seleccionar un archivo de su sistema, como un documento de tratamiento de textos o un archivo gráfico, y cargarlo en el servidor. Un campo de archivo tiene la apariencia de un campo de texto, pero contiene además un botón Examinar. El usuario puede introducir manualmente la ruta del archivo que desea cargar o utilizar el botón Examinar para localizar el archivo y seleccionarlo.

Para poder utilizar los campos de carga de archivos, deberá disponer de un script del lado del servidor o una página capaz de administrar envíos de archivos. Consulte la documentación de la tecnología de servidor que utilice para procesar datos de formularios. Por ejemplo, si utiliza PHP, consulte la sección “Handling files uploads” (Administración de carga de archivos) en el manual en línea de PHP disponible (en inglés) en http://us2.php.net/features.file-upload.php.

En los campos de archivo, es necesario utilizar el método POST para transmitir los archivos desde el navegador al servidor. El archivo se envía a la dirección especificada en el cuadro Acción del formulario.

Nota: Póngase en contacto con el administrador del servidor para confirmar si se permite la carga de archivos anónimos, antes de usar el campo de archivo.

1. Inserte un formulario en la página (Insertar > Formulario).
2. Seleccione el formulario para visualizar su inspector de propiedades.
3. Defina el método del formulario como POST.
4. En el menú emergente Enctype, seleccione multipart/form-data.
5. En el cuadro Acción, especifique el script del lado del servidor o la página capaz de administrar el archivo cargado.
6. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario y seleccione Insertar > Formulario > Campo de archivo.
7. Configure cualquiera de las opciones siguientes en el inspector de propiedades:

   Campo de archivo Especifica el nombre del objeto de campo de archivo.

   Ancho car Establece el número máximo de caracteres que se puede mostrar en el campo.

   Car. máx. Especifica el número máximo de caracteres que debe contener el campo. Si el usuario utiliza Examinar para localizar el archivo, el nombre del archivo y la ruta pueden superar el valor de Car. máx. Sin embargo, si el usuario intenta

escribir el nombre del archivo y la ruta, el campo de archivo sólo admitirá el número de caracteres especificado en el valor Car. máx.

Inserción de un botón de imagen

Puede utilizar imágenes como iconos de botones. El uso de una imagen para llevar a cabo tareas distintas del envío de datos requiere adjuntar un comportamiento al objeto de formulario.

1. En el documento, sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. Seleccione Insertar > Formulario > Campo de imagen.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen.
3. Seleccione la imagen para el botón en el cuadro de diálogo Seleccionar origen de imagen y haga clic en Aceptar.
4. Configure cualquiera de las opciones siguientes en el inspector de propiedades:
   CampoImagen Asigna un nombre al botón. Dos nombres reservados, Enviar y Restablecer, indican respectivamente al formulario que envíe los datos del formulario a la aplicación o el script, o que restablezca los valores originales de los campos del formulario.

   Origen Especifica la imagen que desea utilizar para el botón.

   Alt Permite escribir un texto descriptivo en caso de que la imagen no se pueda cargar en el navegador.

   Alinear Establece el atributo de alineación del objeto.

   Editar imagen Inicia el editor de imágenes predeterminado y abre el archivo de imágenes para realizar la edición.

   Clase Permite aplicar reglas CSS al objeto.
5. Para añadir un comportamiento JavaScript al botón, seleccione la imagen y, a continuación, seleccione el comportamiento del panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos).

Opciones de un objeto de campo oculto

Campo oculto Especifica el nombre del campo.

Valor Asigna un valor al campo. Este valor se transfiere al servidor cuando se envía el formulario.

Inserción de un grupo de botones de opción

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. Seleccione Insertar > Formulario > Grupo de opciones.
3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.
   a. En el cuadro Nombre, introduzca un nombre para el grupo de opciones.

      Si establece los botones de opción para que transmitan los parámetros de vuelta al servidor, los parámetros se asociarán al nombre. Por ejemplo, si se asigna al grupo el nombre migrupo y se establece el método GET (es decir, cuando el usuario haga clic en el botón Enviar, el formulario proporcionará los parámetros de URL en lugar de los parámetros de formulario), entonces se proporcionará la expresión migrupo="CheckedValue" en el URL al servidor.

   b. Haga clic en el botón más (+) para añadir un botón de opción al grupo. Introduzca una etiqueta y un valor activado para el nuevo botón.
   c. Haga clic en las flechas hacia arriba o hacia abajo para cambiar el orden de los botones.
   d. Para que un botón de opción se seleccione cuando la página se abra en un navegador, introduzca un valor igual al valor del botón de opción en el cuadro Seleccionar valor igual a.

      Introduzca un valor estático o especifique uno dinámico haciendo clic en el icono de rayo situado junto al cuadro y seleccionando un juego de registros que contenga los valores activados posibles. En cualquier caso, el valor especificado debe coincidir con el valor activado de uno de los botones de opción del grupo. Para ver los valores activados de los botones de opción, seleccione cada uno de ellos y abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

   e. Seleccione el formato en el que desee que Dreamweaver disponga los botones.

      Puede utilizar saltos de línea o una tabla para disponer los botones. Si selecciona la opción de tabla, Dreamweaver crea una tabla de una columna y sitúa los botones de opción a la izquierda y las etiquetas a la derecha.

   También puede establecer las propiedades en el inspector de propiedades o bien directamente en la vista Código.

Inserción de un grupo de casillas de verificación

1. Sitúe el punto de inserción en el interior del contorno del formulario.
2. Seleccione Insertar > Formulario > Grupo de casillas de verificación.
3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.
   a. En el cuadro Nombre, introduzca un nombre para el grupo de casillas de verificación.

Si establece las casillas de verificación para que transmitan los parámetros de vuelta al servidor, los parámetros se asociarán al nombre. Por ejemplo, si se asigna al grupo el nombre migrupo y se establece el método GET (es decir, cuando el usuario haga clic en el botón Enviar, el formulario proporcionará los parámetros de URL en lugar de los parámetros de formulario), entonces se proporcionará la expresión migrupo="CheckedValue" en el URL al servidor.

b. Haga clic en el botón más (+) para añadir una casilla de verificación al grupo. Introduzca una etiqueta y un valor activado la nueva casilla de verificación.
c. Haga clic en las flechas hacia arriba o hacia abajo para cambiar el orden de las casillas de verificación.
d. Para que se seleccione una casilla de verificación concreta cuando la página se abra en un navegador, introduzca un valor igual al valor de la casilla de verificación en el cuadro Seleccionar valor igual a.

   Introduzca un valor estático o especifique uno dinámico haciendo clic en el icono de rayo situado junto al cuadro y seleccionando un juego de registros que contenga los valores activados posibles. En cualquier caso, el valor especificado debe coincidir con el valor activado de una de las casillas de verificación del grupo. Para ver los valores activados de las casillas de verificación, seleccione cada una de ellas y abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

e. Seleccione el formato en el que desee que Dreamweaver disponga las casillas de verificación.

   Puede utilizar saltos de línea o una tabla para disponer las casillas de verificación. Si selecciona la opción de tabla, Dreamweaver crea una tabla de una columna y sitúa las casillas de verificación a la izquierda y las etiquetas a la derecha.

También puede establecer las propiedades en el inspector de propiedades o bien directamente en la vista Código.

Volver al principio

Acerca de los objetos de formularios dinámicos

Un objeto de formulario dinámico es aquel cuyo estado inicial determina el servidor cuando se solicita la página, no aquel cuyo estado especifica el diseñador durante el diseño. Por ejemplo, cuando un usuario solicita una página PHP que contiene un formulario con una lista o un menú, un script PHP en la página puede rellenar de forma automática el menú con los valores almacenados en una base de datos. A continuación, el servidor envía la página completada al navegador del usuario.

Convertir en dinámicos los objetos de formulario puede simplificar el mantenimiento del sitio. Por ejemplo, muchos sitios utilizan menús para presentar a los usuarios un conjunto de opciones. Si el menú es dinámico, se pueden añadir, eliminar o modificar elementos de menú en un solo lugar (la tabla de base de datos en la que se almacenan los elementos) para actualizar todas las instancias del mismo menú en el sitio Web.

Volver al principio

Inserción o cambio de un menú de formulario HTML dinámico

Puede llenar un menú HTML de formulario o de lista de forma dinámica con las entradas de una base de datos. Para la mayoría de las páginas, puede utilizar un objeto de menú HTML.

Antes de empezar, debe insertar un formulario HTML en una página ColdFusion, PHP o ASP y debe definir un juego de registros u otra fuente de contenido dinámico para el menú.

1. Inserte un objeto de formulario HTML Lista/menú en su página:
   a. Haga clic dentro de un formulario HTML en la página (Insertar > Formulario > Formulario).
   b. Seleccione Insertar > Formulario > Lista/menú para insertar el objeto de formulario.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione el nuevo objeto de formulario HTML Lista/menú, o uno nuevo y, a continuación, haga clic en el botón Dinámico del inspector de propiedades.
   - Seleccione Insertar > Objetos de datos > Datos dinámicos > Lista de selección dinámica.
3. Rellene el cuadro de diálogo Lista/menú dinámico y haga clic en Aceptar.
   a. En el menú emergente Opciones del juego de registros, seleccione el juego de registros que desea utilizar como fuente de contenido. También puede utilizar este menú para editar posteriormente los elementos de listas/menús dinámicos y estáticos.
   b. En el área Opciones estáticas, introduzca una opción predeterminada en la lista o menú. Utilice también esta opción para editar entradas estáticas en un objeto de formulario de lista/menú tras añadir contenido dinámico.
   c. (Opcional) Utilice los botones más (+) y menos (-) para añadir y quitar elementos de la lista. Los elementos se encuentran en el mismo orden que en el cuadro de diálogo Valores de lista. El primer elemento de la lista es el elemento que aparece seleccionado cuando la página se carga en un navegador. Use los botones de flecha arriba y abajo para reorganizar los elementos de la lista.
   d. En el menú emergente Valores, seleccione el campo que contiene los valores para los elementos del menú.
   e. En el menú emergente Etiquetas, seleccione el campo que contiene las etiquetas para los elementos del menú.
   f. (Opcional) Para que se seleccione un elemento concreto del menú al abrir la página en un navegador o al mostrarse un registro en el formulario, introduzca un valor igual al del elemento de menú en el cuadro Seleccionar valor igual a.

Puede introducir un valor estático o especificar uno dinámico haciendo clic en el icono de rayo situado junto al cuadro y seleccionando el valor dinámico de la lista de fuentes de datos. En cualquiera de estos casos, el valor que especifique deberá coincidir con alguno de los valores de los elementos de menú.

Volver al principio

Conversión de menús de formulario HTML existentes en dinámicos

1. En la vista Diseño, seleccione el objeto de formulario de lista/menú.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Dinámico.
3. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Visualización de contenido dinámico en campos de texto HTML

Puede mostrar contenido dinámico en campos de texto HTML al ver el formulario en un navegador.

Antes de empezar, debe crear el formulario en una página ColdFusion, PHP o ASP y debe definir un juego de registros u otra fuente de contenido dinámico para el campo de texto.

1. Seleccione el campo de texto en el formulario HTML de su página.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de rayo situado junto al cuadro Val inicial para mostrar el cuadro de diálogo Datos dinámicos.
3. Seleccione la columna de juego de registros que proporcionará un valor al campo de texto y haga clic en Aceptar.

Volver al principio

Configuración de las opciones del cuadro de diálogo Campo de texto dinámico

1. Seleccione el campo de texto que va a convertir en dinámico en el menú emergente Campo de texto.
2. Haga clic en el icono de rayo situado junto al cuadro Definir valor como, seleccione una fuente de datos de la lista y haga clic en Aceptar.

   La fuente de datos debe contener información textual. Si no aparecen fuentes de datos en la lista, o si las fuentes de datos disponibles no satisfacen sus necesidades, haga clic en el botón de signo más (+) para definir una nueva fuente de datos.

Volver al principio

Preselección dinámica de una casilla de verificación HTML

Puede permitir al servidor decidir si debe seleccionarse una casilla de verificación cuando el formulario se muestre en un navegador.

Antes de empezar, debe crear el formulario en una página ColdFusion, PHP o ASP y debe definir un juego de registros u otra fuente de contenido dinámico para las casillas de verificación. Lo ideal es que la fuente del contenido tenga formato booleano, como Yes/No o true/false.

1. Seleccione un objeto de formulario de casilla de verificación en la página.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Dinámico.
3. Seleccione las opciones que desee en el cuadro de diálogo Casilla de verificación dinámica y haga clic en Aceptar:
   - Haga clic en el icono de rayo situado junto al cuadro Activar si y seleccione el campo de la lista de fuentes de datos.

     La fuente de datos debe contener un dato booleano, como, por ejemplo Yes y No o true y false. Si no aparecen fuentes de datos en la lista, o si las fuentes de datos disponibles no satisfacen sus necesidades, haga clic en el botón de signo más (+) para definir una nueva fuente de datos.

   - En el cuadro Igual a, introduzca el valor que debe tener el campo para que la casilla aparezca activada.

     Por ejemplo, para que la casilla aparezca activada cuando un campo concreto de un registro tenga el valor Yes, introduzca Yes en el cuadro Igual a.

     Nota: También se devolverá este valor al servidor si el usuario hace clic en el botón Enviar del formulario.

Volver al principio

Preselección dinámica de un botón de opción HTML

Preseleccione dinámicamente un botón de opción HTML cuando un registro se muestre en el formulario HTML en un navegador.

Antes de comenzar debe crear el formulario en una página ColdFusion, PHP o ASP e insertar al menos un grupo de botones de opción HTML (Insertar > Formulario > Grupo de opciones). Además, debe definir un juego de registros u otra fuente de contenido dinámico para los botones de opción. Lo ideal es que la fuente del contenido tenga formato booleano, como Yes/No o true/false.

1. En la vista Diseño, seleccione un botón de opción del grupo.
2. En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Dinámico.
3. Complete los campos del cuadro de diálogo Grupo de opciones dinámico y haga clic en Aceptar.

Configuración de las opciones del cuadro de diálogo Grupo de opciones dinámico

1. En el menú emergente Grupo de botones de opción, seleccione un formulario y un grupo de botones de opción de la página.

   Aparecerá el cuadro Valores de botón de opción con los valores de todos los botones de opción del grupo.

2. Seleccione un valor para que se preseleccione de forma dinámica en la lista de valores. Este valor aparecerá en el cuadro Valor.
3. Haga clic en el icono de rayo que aparece dentro del cuadro Seleccionar valor igual a y seleccione un juego de registros que contenga posibles valores activados para los botones de opción del grupo.

   El juego de registros seleccionado contiene valores que coinciden con los valores activados de los botones de opción. Para ver los valores activados de los botones de opción, seleccione cada uno de ellos y abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades).

4. Haga clic en Aceptar.

Configuración de las opciones del cuadro de diálogo Grupo de opciones dinámico (ColdFusion)

1. Seleccione un grupo de opciones y un formulario en el menú emergente Grupo de opciones.
2. Haga clic en el icono de rayo que aparece junto al cuadro Seleccionar valor igual a.
3. Seleccione las opciones que desea en el cuadro de diálogo Datos dinámicos y haga clic en Aceptar.
   a. Seleccione una fuente de datos de la lista de fuentes de datos.
   b. (Opcional) Seleccione un formato de datos para el texto.
   c. (Opcional) Modifique el código que Dreamweaver inserta en la página para mostrar el texto dinámico.
4. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Grupo de opciones dinámico e insertar el marcador de posición del contenido dinámico en el Grupo de opciones.

Volver al principio

Validación de datos de formulario HTML

Dreamweaver puede añadir código JavaScript que comprueba el contenido de los campos de texto especificados para asegurarse de que el usuario ha introducido el tipo correcto de datos.

Puede utilizar widgets de formularios de Spry para crear formularios y validar el contenido de los elementos de formulario especificados. Para más información, consulte los temas de Spry que se enumeran a continuación.

También puede crear formularios ColdFusion en Dreamweaver que validen el contenido de campos específicos. Para más información, consulte el capítulo de ColdFusion que se indica a continuación.

1. Cree un formulario HTML que incluya al menos un campo de texto y un botón Enviar.

   Asegúrese de que cada uno de los campos de texto que desee validar tenga un nombre exclusivo.

2. Seleccione el botón Enviar.
3. En el panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos), haga clic en el botón más (+) y seleccione de la lista el comportamiento Validar formulario.
4. Establezca las reglas de validación para cada campo de texto y haga clic en Aceptar.

   Por ejemplo, puede indicar que un campo de texto para la edad de una persona sólo acepte números.

   Nota: El comportamiento Validar formulario sólo está disponible si se ha insertado un campo de texto en el documento.

Volver al principio

Cómo adjuntar comportamientos JavaScript a objetos de formulario HTML

Puede adjuntar comportamientos JavaScript almacenados en Dreamweaver a objetos de formulario HTML como botones.

1. Seleccione el objeto de formulario HTML.
2. En el panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos), haga clic en el botón más (+) y seleccione de la lista un comportamiento.

Volver al principio

Cómo adjuntar scripts personalizados a botones de formulario HTML

Algunos formularios usan código JavaScript o VBScript para llevar a cabo el procesamiento del formulario u otra acción en el lado del cliente, en lugar de enviar los datos del formulario al servidor para su procesamiento. Puede utilizar Dreamweaver para configurar un botón de formulario que ejecute un script en el lado del cliente cuando el usuario haga clic en el botón.

1. Seleccione un botón Enviar en un formulario.
2. En el panel Comportamientos (Ventana > Comportamientos), haga clic en el botón más (+) y seleccione Llamar JavaScript en la lista.

3. En el cuadro Llamar JavaScript, escriba el nombre de la función JavaScript que desee ejecutar cuando el usuario haga clic en el botón y haga clic en Aceptar.

   Por ejemplo, puede introducir el nombre de una función que aún no existe, como processMyForm().

4. Si su función JavaScript no existe en la sección head del documento, añádala ahora.

   Por ejemplo, puede definir la función JavaScript siguiente en la sección head del documento para visualizar un mensaje cuando el usuario haga clic en el botón Enviar:

```
function processMyForm(){
    alert('Thanks for your order!');
}
```

Volver al principio

Creación de formularios HTML accesibles

Al insertar un objeto de formulario HTML, puede hacerlo accesible y cambiar los atributos de accesibilidad posteriormente.

Adición de un objeto de formulario accesible

1. La primera vez que añada objetos de formulario accesibles, active el cuadro de diálogo Accesibilidad para los objetos de formulario (consulte Optimización del espacio de trabajo para desarrollo visual).

   Este es un paso que se realiza sólo una vez.

2. En el documento, sitúe el punto de inserción en el lugar donde desea que aparezca el formulario.
3. Seleccione Insertar > Formulario y, a continuación, seleccione el objeto de formulario que desea insertar.

   Se abre el cuadro de diálogo Atributos de accesibilidad de la etiqueta de entrada.

4. Rellene el cuadro de diálogo y haga clic en Aceptar. A continuación se incluye una lista parcial de las opciones:
   Nota: El lector de pantalla lee el nombre introducido como atributo Etiqueta del objeto.
   ID asigna un ID al campo de formulario. Este valor puede utilizarse para hacer referencia al campo desde JavaScript; también se utiliza como valor del atributo for si elige la opción Adjuntar etiqueta de título utilizando el atributo for bajo las opciones de Estilo.

   Ajustar con etiqueta de rótulo Coloca una etiqueta de rótulo alrededor del elemento de formulario como se muestra a continuación:

```
<label>
<input type="radio" name="radiobutton" value="radiobutton">
RadioButton1</label>
```

   Adjuntar etiqueta de título utilizando el atributo “for” Utiliza el atributo for para rodear el elemento de formulario con una etiqueta de rótulo, como se muestra a continuación:

```
<input type="radio" name="radiobutton" value="radiobutton" id="radiobutton">
<label for="radiobutton">RadioButton2</label>
```

   Esta opción hace que el navegador muestre el texto asociado con una casilla de verificación y un botón de opción con un rectángulo de selección, y permite al usuario seleccionar la casilla de verificación y el botón de opción haciendo clic en cualquier lugar del texto asociado en lugar de sólo en el control de la casilla de verificación o del botón de opción.

   Nota: Esta es la opción de accesibilidad establecida de forma predeterminada. No obstante, la funcionalidad puede variar dependiendo del navegador.

   No hay etiqueta de rótulo No utiliza una etiqueta de rótulo, como se muestra a continuación:

```
<input type="radio" name="radiobutton" value="radiobutton">
RadioButton3
```

   Clave de acceso Utiliza un equivalente de teclado (una letra) y la tecla Alt (Windows) o la tecla Control (Macintosh) para seleccionar el objeto de formulario en el navegador. Por ejemplo, si introduce B como Clave de acceso, los usuarios con un

navegador Macintosh podrían presionar Control+B para seleccionar el objeto de formulario.

Índice de fichas Especifica el orden de tabulación para los objetos del formulario. Si establece el orden de tabulación de un objeto, deberá definir el orden de tabulación de todos los objetos.

Configurar el orden de tabulación resulta útil cuando existen otros vínculos y objetos de formulario en la página y es preciso que el usuario se desplace a través de ellos en un orden específico.

5. Haga clic en Sí para insertar una etiqueta de formulario.

   El objeto de formulario aparece en el documento.

   Nota: Si presiona Cancelar, el objeto de formulario aparece en el documento pero Dreamweaver no le asocia etiquetas o atributos de accesibilidad.

Edición de los valores de accesibilidad de un objeto de formulario

1. En la ventana de documento, seleccione el objeto.
2. Siga uno de estos procedimientos:
   - Edite los atributos apropiados en la vista Código.
   - Haga clic con el botón derecho del ratón (Windows) o mantenga presionada la tecla Control y haga clic (Macintosh) y, a continuación, seleccione Editar etiqueta.

Más temas de ayuda

Tutorial sobre la creación de formularios

Tutorial sobre la aplicación de estilo a formularios

Compatibilidad mejorada con HTML5 para elementos de formulario

En línea con la compatibilidad que Dreamweaver ofrece para HTML5 de forma continuada, se han incorporado nuevos atributos para algunos elementos de formulario. Además, se han incorporado cuatro nuevos elementos de formulario HTML5.

Encontrará los elementos de formulario en el panel Insertar. Seleccione Ventana > Insertar. En el menú del panel Insertar, seleccione Formularios.

Enlaces relacionados

Ir al principio

Nuevos atributos comunes a los elementos de formulario

Los siguientes atributos nuevos son comunes a todos los elementos de formulario:

- `Disabled`: Seleccione esta opción si desea que el navegador deshabilite el elemento.
- `Required`: Seleccione esta opción si desea que el navegador compruebe si se ha especificado un valor.
- `Auto complete`: Seleccione esta opción para rellenar automáticamente valores cuando el usuario introduce información en un navegador.
- `Auto focus`: Seleccione esta opción si desea que el foco esté en este elemento cuando el navegador cargue la página.
- `Read only`: Seleccione esta opción para establecer el valor del elemento como de solo lectura.
- `Form`: Especifica uno o varios formularios a los que pertenece un elemento <input>.
- `Name`: Nombre exclusivo que se usa para hacer referencia al elemento en el código.
- `Place Holder`: Sugerencia que describe el valor esperado de un campo de entrada.
- `Pattern`: Expresión regular con la que se valida el valor del elemento.
- `Title`: Información adicional sobre un elemento. Se muestra en forma de información sobre herramientas.
- `Tab Index`: Especifica la posición del elemento actual en el orden de tabulación para el documento actual.

Ir al principio

Elementos de formulario con atributos modificados

- `Form No Validate`: Seleccione esta opción para deshabilitar la validación del formulario. Esta selección anula el atributo No Validate a nivel del formulario.
- `Form Enc Type`: Tipo MIME con el que un agente de usuario debe asociar este elemento para el envío del formulario.
- `Form Target`: Nombre o palabra clave de contexto de navegación que representa el destino del control.
- `Accept Charset`: Especifica las codificaciones de caracteres utilizadas para el envío del formulario.

Nota: *Los vínculos para atributos contienen información sobre todos los atributos que se indican en las especificaciones de HTML5. No todos estos atributos están presentes en el panel Propiedades. Puede usar la vista de código para añadir atributos que no estén presentes en el panel.*

Elemento de formulario	Nuevos atributos específicos del elemento	Descripción de atributos

Campo de texto	`List`	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.text.html
Botón	<No hay ningún atributo nuevo específico>	http://www.w3.org/wiki/HTML/Elements/button
Casilla de verificación	<No hay ningún atributo nuevo específico>	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.checkbox.html
Archivo	`Multiple`	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.file.html
Formulario	`No Validate`, `Accept Charset`	http://www.w3.org/TR/2012/WD-html-markup-20120329/form.html
Oculto	<No hay ningún atributo nuevo específico>	http://www.w3.org/TR/2012/WD-html-markup-20120329/input.hidden.html
Contraseña	<No hay ningún atributo nuevo específico>	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.password.html
Imagen	`Width, Height, Action, Method, Form no Validate, Form Enc Type, Form target.`	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.image.html
Restablecer	<No hay ningún atributo nuevo específico>	http://dev.w3.org/cvsweb/html5/markup/button.reset.html
Enviar	`Form No Validate, Form Enc type, Form target, Action, Tab Index, Method.`	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.submit.html
Opción	<No hay ningún atributo nuevo específico>	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.radio.html
Área de texto	`Rows, Cols, Place Holder, Wrap, Max Length, Tab Index`	http://www.w3.org/TR/html-markup/textarea.html
Seleccionar	`Tamaño`	http://www.w3.org/wiki/HTML/Elements/select

Ir al principio

Elementos de formulario HTML5

Elemento de formulario	**Disponible en**	**Descripción**	**Descripción de atributos**
Color	12.2	Para los campos de entrada que deben contener un color.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.color.html
Fecha	12.2	Control que permite al usuario seleccionar una fecha.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.date.html
Fecha y hora	12.2	Permite al usuario seleccionar una fecha y una hora (con la zona horaria).	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.datetime.html
Fecha y hora locales	12.2	Permite al usuario seleccionar una fecha y una hora (sin la zona horaria).	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.datetime-local.html
Mes	12.2	Permite al usuario seleccionar un mes y un año.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.month.html
Número	12.2	Para campos que deben contener únicamente números.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.number.html
Rango	12.2	Para campos que deben contener valores de un rango de números.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.range.html
Hora	12.2	Permite al usuario seleccionar una hora.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.time.html
Semana	12.2	Permite al usuario seleccionar una semana y un año.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.week.html
Correo	12.1	Control para editar una lista de direcciones de correo	http://www.w3.org/TR/html-

electrónico		electrónico proporcionada en el valor del elemento.	markup/input.email.html
Buscar	12.1	Control de edición de texto sin formato de una sola línea para la introducción de uno o varios términos de búsqueda.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.search.html
Teléfono (Tel)	12.1	Control de edición de texto sin formato de una sola línea para la introducción de un número de teléfono.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.tel.html
URL	12.1	Control para la edición de una dirección URL absoluta proporcionada en el valor del elemento.	http://www.w3.org/TR/html-markup/input.url.html

Creación visual de aplicaciones

Creación de páginas maestra y detalle

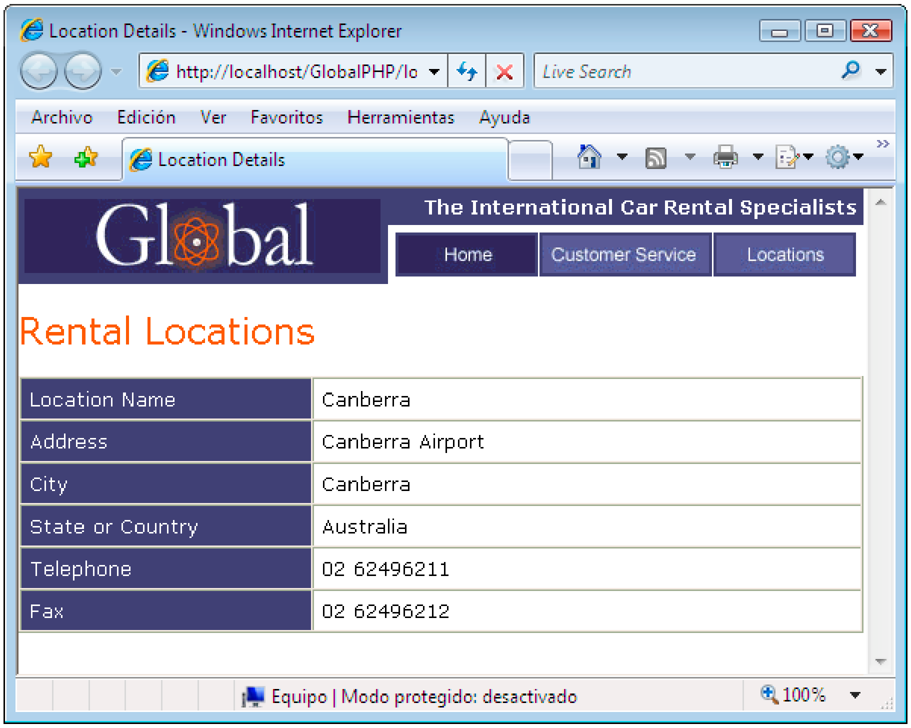
Volver al principio

Páginas maestra y detalle

Las páginas maestra y detalle son juegos de páginas que se utilizan para organizar y mostrar datos de juegos de registros. Estas páginas ofrecen al visitante del sitio una introducción y una vista detallada. La página maestra enumera todos los registros y contiene vínculos con páginas detalle que muestran información adicional sobre cada registro.



Página maestra



Página detalle

Puede crear páginas maestra y detalle insertando un objeto de datos para crear una página maestra y una página detalle en una misma operación, o bien utilizando comportamientos de servidor para crear páginas maestra y detalle de forma más personalizada. Al utilizar comportamientos de servidor para crear páginas maestra y detalle, debe crear primero una página maestra que enumere los registros y, seguidamente, añadir vínculos que lleven de la lista a las páginas detalle.

Volver al principio

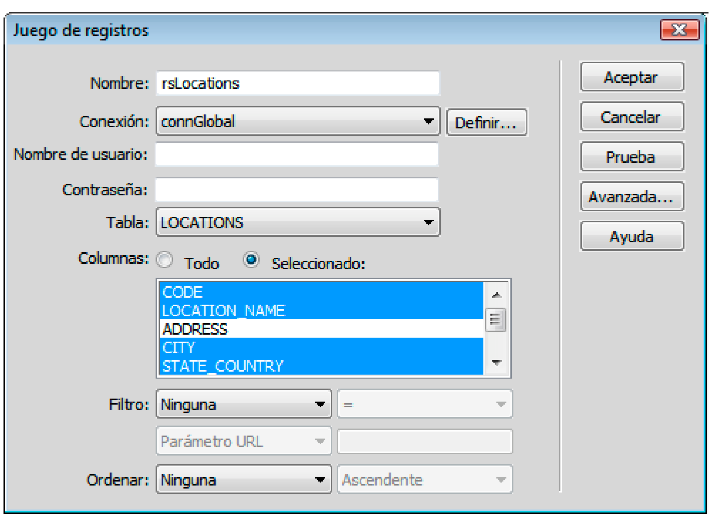
Creación de una página maestra

Antes de empezar, asegúrese de definir una conexión de base de datos para el sitio.

1. Para crear una página en blanco, seleccione Archivo > Nuevo > Página en blanco, seleccione un tipo de página y haga clic en Crear. Esta página será la página maestra.
2. Defina un juego de registros.

   En el panel Vinculaciones (Ventanas > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+), seleccione Juego de registros y elija opciones. Si desea trabajar con sus propias declaraciones SQL, haga clic en Avanzado.

   Asegúrese de que el juego de registros contiene todas las columnas de la tabla necesarias para crear la página maestra. El juego de registros también debe incluir la columna de la tabla que contiene la clave exclusiva de cada registro, es decir, la columna ID del registro. En el siguiente ejemplo, la columna Code contiene la clave exclusiva de cada registro.

   Columnas de juego de registros para una página maestra

   Normalmente, el juego de registros de la página maestra extrae unas pocas columnas de una tabla de una base de datos, mientras que un juego de registros de la página detalle extrae más columnas de la misma tabla para proporcionar información

adicional.

El usuario puede definir el juego de registros durante la ejecución. Para obtener más información, consulte Creación de páginas de búsqueda y resultados.

3. Inserte una tabla dinámica que muestre los registros.

   Sitúe el punto de inserción en el lugar de la página en el que desea que aparezca la tabla dinámica. Seleccione Insertar > Objetos de datos > Datos dinámicos > Tabla dinámica, establezca las opciones y haga clic en Aceptar.

   Si no desea mostrar los ID de registros a los usuarios, puede eliminar la columna de la tabla dinámica. Haga clic en cualquier lugar de la página para entrar en ella. Desplace el cursor cerca de la parte superior de la columna de la tabla dinámica hasta que sus celdas queden resaltadas en rojo y haga clic para seleccionar la columna. Presione la tecla Supr para eliminar la columna de la tabla.

Volver al principio

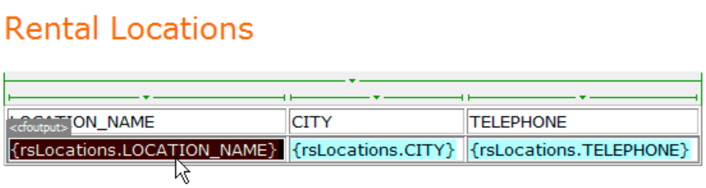
Creación de vínculos con la página detalle

Tras crear la página maestra y añadir el juego de registros, deberá crear vínculos que abran la página detalle. Posteriormente, deberá modificar los vínculos para pasar los IDs de los registros que seleccione el usuario. La página detalle utiliza este ID para buscar el registro solicitado en la base de datos y visualizarlo.

Nota: Para crear vínculos con páginas de actualizaciones, deberá seguir el mismo proceso. La página de resultados es similar a una página maestra, mientras que la página de actualización es similar a una página detalle.

Apertura de la página detalle y transferencia de un ID de registro (ColdFusion, PHP)

1. En la tabla dinámica, seleccione el marcador de posición del contenido para el texto que actuará a modo de vínculo.



   Vínculos aplicados al marcador de posición seleccionado.

2. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de carpeta situado junto al cuadro Vínculo.
3. Busque y seleccione la página detalle. La página detalle aparece en el cuadro Vínculo del inspector de propiedades.

   En la tabla dinámica, el texto seleccionado aparece vinculado. Cuando la página se ejecuta en el servidor, el vínculo se aplica al texto en cada fila de la tabla.

4. En la página maestra, seleccione el vínculo de la tabla dinámica.
5. (ColdFusion) En el cuadro Vínculo del inspector de propiedades, añada la cadena siguiente al final del URL:

```
?recordID=#recordsetName.fieldName#
```

   El signo de interrogación indica al servidor que lo que va a continuación es uno o más parámetros de URL. La palabra recordID es el nombre del parámetro de URL (puede utilizar el nombre que desee). Anote el nombre del parámetro de URL, porque más tarde lo utilizará en la página detalle.

   La expresión que se indica a continuación del signo igual es el valor del parámetro. En este caso, una expresión de ColdFusion genera el valor y devuelve un ID de registro proveniente del juego de registros. Para cada fila de la tabla dinámica se genera un ID distinto. En la expresión de ColdFusion, sustituya recordsetName por el nombre de su juego de registros, y fieldName por el nombre del campo de su juego de registros que identifique de forma exclusiva cada registro. En la mayoría de los casos, el campo estará formado por un número de ID de registro. En el siguiente ejemplo, el campo consta de códigos de ubicación exclusivos.

```
locationDetail.cfm?recordID=#rsLocations.CODE#
```

   Al ejecutar la página, los valores del campo CODE del juego de registros se insertan en las filas correspondientes de la tabla dinámica. Por ejemplo, si en Canberra, Australia, la sucursal de alquiler tiene el código CBR, se utilizará el siguiente URL en la fila de Canberra en la tabla dinámica:

```
locationDetail.cfm?recordID=CBR
```

6. (PHP) En el campo Vínculo del inspector de propiedades, añada la siguiente cadena al final del URL:

```
?recordID=<?php echo $row_<dfn class="term">recordsetName</dfn>['<dfn class="term">fieldName</dfn>']; ?>
```

   El signo de interrogación indica al servidor que lo que va a continuación es uno o más parámetros de URL. La palabra recordID es el nombre del parámetro de URL (puede utilizar el nombre que desee). Anote el nombre del parámetro de URL porque lo utilizará más adelante en la página detalle.

   La expresión que se indica a continuación del signo igual es el valor del parámetro. En este caso, el valor lo genera una expresión PHP que devuelve un ID de registro del juego de registros. Para cada fila de la tabla dinámica se genera un ID distinto. En la expresión PHP, sustituya recordsetName por el nombre del juego de registros y sustituya fieldName por el nombre del campo del juego de registros que identifica de forma exclusiva cada registro. En la mayoría de los casos, el campo estará formado por un número de ID de registro. En el siguiente ejemplo, el campo consta de códigos de ubicación exclusivos.

```
locationDetail.php?recordID=<?php echo $row_rsLocations['CODE']; ?>
```

   Al ejecutar la página, los valores del campo CODE del juego de registros se insertan en las filas correspondientes de la tabla dinámica. Por ejemplo, si en Canberra, Australia, la sucursal de alquiler tiene el código CBR, se utilizará el siguiente URL en la fila de Canberra en la tabla dinámica:

```
locationDetail.php?recordID=CBR
```

7. Guarde la página.

Apertura de la página detalle y transferencia de un ID de registro (ASP)

1. Seleccione el contenido dinámico que servirá de vínculo.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Ir a página Detalle en el menú emergente.
3. En el cuadro Página Detalle, haga clic en Examinar y localice la página.
4. Especifique el valor que desea pasar a la página detalle seleccionando un juego de registros y una columna de los menús emergentes Juego de registros y Columna. Normalmente, el valor es exclusivo del registro, como, por ejemplo, el ID de clave exclusiva del registro.
5. Si lo desea, transfiera parámetros de una página existente a la página detalle seleccionando las opciones Parámetros de URL o Parámetros de formulario.
6. Haga clic en Aceptar.

   Un vínculo especial rodea el texto seleccionado. Cuando el usuario hace clic en el vínculo, el comportamiento de servidor Ir a página Detalle transfiere un parámetro de URL que contiene el ID del registro a la página detalle. Por ejemplo, si el parámetro de URL se denomina id y la página detalle se denomina customerdetail.asp, el URL presentará esta apariencia cuando el usuario haga clic en el vínculo:

   http://www.mysite.com/customerdetail.asp?id=43

   La primera parte del URL, http://www.mysite.com/customerdetail.asp, abre la página detalle. La segunda parte, ?id=43, es el parámetro de URL. Dicho parámetro indica a la página detalle qué registro debe localizar y mostrar. El término id es el nombre del parámetro de URL y 43 es su valor. En este ejemplo, el parámetro de URL contiene el número de ID del registro, 43.

Volver al principio

Búsqueda y visualización del registro solicitado en la página detalle

Para mostrar el registro solicitado por la página maestra, debe definir un juego de registros que contenga un único registro y vincular las columnas del juego de registros a la página detalle.

1. Cambie a la página detalle. Si aún no dispone de una página detalle, cree una página en blanco (Archivo > Nuevo).
2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) o Conjunto de datos (consulta) en el menú emergente.

Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros o Conjunto de datos sencillo. Si aparece el cuadro de diálogo avanzado, haga clic en Simple.

3. Asigne un nombre al juego de registros y elija una fuente de datos y la tabla de base de datos que proporcionará datos al juego de registros.
4. En el área Columnas, seleccione las columnas de la tabla que deben incluirse en el juego de registros.

   El juego de registros puede ser igual o distinto del juego de registros de la página maestra. Generalmente, el juego de registros de una página detalle incluye más columnas para mostrar más información.

   Si los juegos de registros son distintos, asegúrese de que la página detalle contiene como mínimo una columna en común con el juego de registros de la página maestra. La columna común suele ser la columna de ID del registro, aunque también puede ser el campo de unión de las tablas relacionadas.

   Para incluir algunas de las columnas de la tabla en el juego de registros, haga clic en Seleccionado y elija las columnas deseadas presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellas en la lista.

5. Complete la sección Filtro para localizar y mostrar el registro especificado en el parámetro de URL proporcionado por la página maestra:

   - En el primer menú emergente del área Filtro, seleccione la columna del juego de registros que contiene valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha facilitado la página maestra. Por ejemplo, si el parámetro de URL contiene un número de ID de registro, seleccione la columna que contiene números de ID de registros. En el ejemplo tratado en la sección anterior, la columna de juego de registros denominada CODE contiene los valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha facilitado la página maestra.
   - En el menú emergente situado junto al primer menú, seleccione el signo igual (ya debe estar seleccionado).
   - En el tercer menú emergente, seleccione Parámetro de URL. La página maestra utiliza un parámetro de URL para pasar información a la página detalle.
   - En el cuarto cuadro, introduzca el nombre del parámetro de URL que ha facilitado la página maestra.

6. Haga clic en Aceptar. El juego de registros aparecerá en el panel Vinculaciones.
7. Vincule las columnas del juego de registros a la página detalle seleccionando las columnas del panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones) y arrastrándolas hasta la página.

   Después de cargar las páginas maestra y detalle en el servidor puede abrir la página maestra en un navegador. Después de hacer clic en un vínculo de detalle en la página maestra, se abre la página detalle con más información sobre el registro seleccionado.

Volver al principio

Búsqueda de un registro específico y visualización en una página (ASP)

Puede añadir un comportamiento de servidor que encuentre un registro específico en un juego de registros de manera que pueda mostrar los datos del registro en la página. El comportamiento de servidor sólo está disponible al utilizar el modelo de servidor ASP.

1. Cree una página con los siguientes requisitos previos:

   - Un ID de registro incluido en un parámetro de URL que otra página ha facilitado a la página actual. Puede crear parámetros de URL en la otra página con hipervínculos HTML o con un formulario HTML. Para obtener más información, consulte Uso de formularios para recopilar información de los usuarios.
   - Un juego de registros definido para la página actual. El comportamiento de servidor extrae los datos del registro de dicho juego de registros. Para obtener instrucciones, consulte Definición de un juego de registros sin escribir SQL o Definición de un juego de registros avanzado escribiendo SQL.
   - Columnas de juego de registro vinculadas a la página. El registro específico debe mostrarse en la página. Para obtener más información, consulte Conversión de texto en dinámico.

2. Añada el comportamiento de servidor para encontrar el registro especificado por el parámetro URL haciendo clic en el botón de signo más (+) del panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y seleccionando Paginación de juego de registros > Mover a un registro concreto.
3. En el menú emergente Mover a registro en, seleccione el juego de registros definido en la página.
4. En el menú emergente Donde la columna, seleccione la columna que contiene el valor transferido por la otra página.

   Por ejemplo, si la otra página transfiere un número de ID de registro, elija la columna que contiene números de ID de registros.

5. En el cuadro Coincide con parámetro de URL, introduzca el nombre del parámetro de URL que la otra página ha transferido.

   Por ejemplo, si el URL utilizado por la otra página para abrir la página detalle es id=43, introduzcaid en el cuadro Coincide con parámetro de URL.

6. Haga clic en Aceptar.

La próxima vez que un navegador solicite la página, el comportamiento de servidor leerá el ID del registro en el parámetro de URL transferido por la otra página y se desplazará al registro especificado en el juego de registros.

Volver al principio

Creación de páginas maestra y detalle en una operación

Al desarrollar aplicaciones Web, puede crear rápidamente páginas maestra-detalle utilizando el objeto de datos Juego de páginas Maestro-Detalle.

1. Para crear una página dinámica en blanco, seleccione Archivo > Nuevo > Página en blanco, seleccione una página dinámica de la lista Tipo de página y haga clic en Crear.

   Esta página será la página maestra.

2. Defina un juego de registros para la página.

   Asegúrese de que el juego de registros contiene, no sólo todas las columnas necesarias para la página maestra, sino también todas las columnas necesarias para la página detalle. Normalmente, el juego de registros de la página maestra extrae unas pocas columnas de una tabla de una base de datos, mientras que un juego de registros de la página detalle extrae más columnas de la misma tabla para proporcionar información adicional.

3. Abra la página maestra en la vista Diseño y elija Insertar > Objetos de datos > Juego de páginas Maestro-Detalle.
4. En el menú emergente Juego de registros, asegúrese de que está elegido el juego de registros que contiene los registros que desea visualizar en la página maestra.
5. En el área Campos de página Maestro, seleccione las columnas del juego de registros que deben visualizarse en la página maestra.

   De forma predeterminada, se seleccionan todas las columnas del juego de registros. Si el juego de registros contiene una columna de clave exclusiva como, por ejemplo, recordID, selecciónela y haga clic en el botón de signo menos (-) para que no aparezca en la página.

6. Para cambiar el orden en el que aparecen las columnas en la página maestra, seleccione una columna de la lista y haga clic en la flecha arriba o abajo.

   En la página maestra, las columnas del juego de registros están dispuestas horizontalmente en una tabla. Al hacer clic en la flecha arriba, se desplaza la columna hacia la izquierda; al hacer clic en la flecha abajo, se desplaza la columna hacia la derecha.

7. En el menú emergente Vincular con detalle desde, elija la columna del juego de registros que mostrará un valor que también servirá como vínculo con la página detalle.

   Por ejemplo, si desea que cada nombre de producto de la página maestra tenga un vínculo con la página detalle, elija la columna del juego de registros que contiene los nombres de los productos.

8. En el menú emergente Pasar clave exclusiva, elija la columna del juego de registros que contiene valores que identifican a los registros.

   Normalmente, la columna elegida es la que contiene el número de ID. Este valor se pasa a la página detalle para que pueda identificar el registro elegido por el usuario.

9. Desactive la opción Numérico si la columna de clave exclusiva no es numérica.
   Nota: Esta opción aparece activada de manera predeterminada y no aparece para todos los modelos de servidor.
10. Especifique el número de registros que deben mostrarse en la página maestra.
11. En el cuadro Nombre de página detalle, haga clic en Examinar y localice el archivo de página detalle que ha creado o introduzca un nombre para que el objeto de datos la cree automáticamente.
12. En el área Campos de página Detalle, seleccione las columnas que deben visualizarse en la página detalle.

    De forma predeterminada, se seleccionan todas las columnas del juego de registros de la página maestra. Si el juego de registros contiene una columna de clave exclusiva, como por ejemplo recordID, selecciónela y haga clic en el botón de signo menos (-) para que no aparezca en la página detalle.

13. Para cambiar el orden en el que aparecen las columnas en la página detalle, seleccione una columna de la lista y haga clic en la flecha arriba o abajo.

    En la página detalle, las columnas del juego de registros están dispuestas verticalmente en una tabla. Al hacer clic en la flecha arriba, se desplaza la columna hacia arriba; al hacer clic en la flecha abajo, se desplaza la columna hacia abajo.

14. Haga clic en Aceptar.

    El objeto de datos crea una página detalle (si no la ha creado usted antes) y añade contenido dinámico y comportamientos de servidor tanto a la página maestra como a la página detalle.

15. Personalice el diseño de las páginas maestra y detalle de acuerdo con sus necesidades.

    Puede personalizar totalmente el diseño de cada página utilizando las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver.

También puede editar los comportamientos de servidor haciendo doble clic en ellos en el panel Comportamientos del servidor.

Después de crear páginas maestra y detalle con el objeto de datos, utilice el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) para modificar los diferentes elementos que el objeto de datos inserta en las páginas.

Más temas de ayuda

Configuración de un servidor de prueba

Creación de páginas de búsqueda y resultados

Volver al principio

Páginas de búsqueda y resultados

Puede utilizar Dreamweaver para crear un juego de páginas que permitan al usuario realizar búsquedas en la base de datos y ver los resultados de las búsquedas.

En la mayoría de los casos necesitará al menos dos páginas para añadir esta función a la aplicación Web. La primera página contendrá un formulario HTML en el que los usuarios deberán introducir los parámetros de búsqueda. Aunque la página realmente no lleva a cabo las búsquedas, se conoce como la página de búsqueda.

La segunda página necesaria es la página de resultados, que realiza la mayor parte del trabajo. La página de resultados realiza las tareas siguientes:

- Lee los parámetros de búsqueda enviados por la página de búsqueda.
- Conecta con la base de datos y busca registros.
- Crea un juego de registros a partir de los registros encontrados.
- Muestra el contenido del juego de registros.

  Opcionalmente, puede añadir una página detalle. Una página detalle proporciona a los usuarios más información sobre un registro concreto de la página de resultados.

  Si sólo tiene un parámetro de búsqueda, Dreamweaver le permite añadir prestaciones a la aplicación Web sin utilizar consultas y variables SQL. Sólo tendrá que diseñar las páginas y completar varios cuadros de diálogo. Si tiene varios parámetros de búsqueda, tendrá que escribir una declaración SQL y definir múltiples variables para ella.

  Dreamweaver inserta la consulta SQL en la página. Cuando se ejecuta la página en el servidor, se comprueba cada registro de la tabla de base de datos. Si el campo especificado en un registro cumple las condiciones de la consulta SQL, el registro se incluirá en un juego de registros. La consulta SQL crea un juego de registros que contiene solamente los resultados de la búsqueda.

  Por ejemplo, el personal de ventas puede tener información sobre los clientes de un área concreta que tienen ingresos superiores a un nivel determinado. En un formulario de una página de búsqueda, el socio comercial introduce un área geográfica y un nivel de ingresos mínimo y luego hace clic en el botón Enviar para enviar los dos valores a un servidor. En el servidor, los valores se pasan a la declaración SQL de la página de resultados, que crea un juego de registros sólo con los clientes del área especificada con ingresos superiores al nivel especificado.

Volver al principio

Creación de la página de búsqueda

Una página de búsqueda en la Web normalmente contiene campos de formulario en los que los usuarios introducen parámetros de búsqueda. Como mínimo, la página de búsqueda debe incluir un formulario HTML con un botón Enviar.

Para añadir un formulario HTML a una página de búsqueda, realice el siguiente procedimiento.

1. Abra la página de búsqueda o una página nueva y seleccione Insertar > Formulario > Formulario.

   Se creará un formulario vacío en la página. Quizá deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

2. Añada objetos de formulario para que los usuarios introduzcan sus parámetros de búsqueda eligiendo Formulario del menú Insertar.

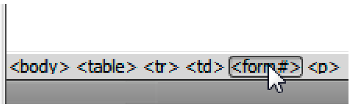
   Entre los objetos de formulario figuran los campos de texto, los menús, las opciones y los botones de opción. Puede añadir tantos objetos de formulario como desee para ayudar a los usuarios a definir búsquedas precisas. No obstante, recuerde que

cuanto mayor sea el número de parámetros de búsqueda de la página de búsqueda, más compleja será la declaración SQL.

3. Añada al formulario un botón Enviar (Insertar > Formulario > Botón).
4. (Opcional) Modifique la etiqueta del botón Enviar seleccionando el botón, abriendo el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduciendo un nuevo valor en el cuadro Valor.

   A continuación, deberá indicar al formulario el lugar al que debe enviar los parámetros de búsqueda cuando el usuario haga clic en el botón Enviar.

5. Seleccione el formulario eligiendo la etiqueta <form> en el selector de etiquetas que se encuentra en la parte inferior de la ventana de documento, como se muestra en la siguiente imagen:



6. En el cuadro Acción del inspector de propiedades del formulario, introduzca el nombre del archivo de la página de resultados que llevará a cabo la búsqueda en la base de datos.
7. En el menú emergente Método, elija uno de los siguientes métodos para determinar cómo debe enviar los datos el formulario al servidor.

   - GET envía los datos del formulario añadiéndolos al URL como una cadena de consulta. Dado que los URL están limitados a 8.192 caracteres, no utilice el método GET con formularios largos.
   - POST envía los datos del formulario en el cuerpo de un mensaje.
   - Default usa el método predeterminado del navegador (generalmente, GET).

     Ya ha terminado la página de búsqueda.

Volver al principio

Creación de una página de resultados básica

Cuando el usuario hace clic en el botón Buscar del formulario, se envían los parámetros de búsqueda a la página de resultados residente en el servidor. La página de resultados residente en el servidor, no la página de búsqueda del navegador, es la responsable de recuperar los registros de la base de datos. Si la página de búsqueda envía un único parámetro de búsqueda al servidor, puede crear la página de resultados sin consultas ni variables SQL. Un juego de registros básico se crea con un filtro que excluye registros que no cumplen el parámetro de búsqueda enviado por la página de búsqueda.

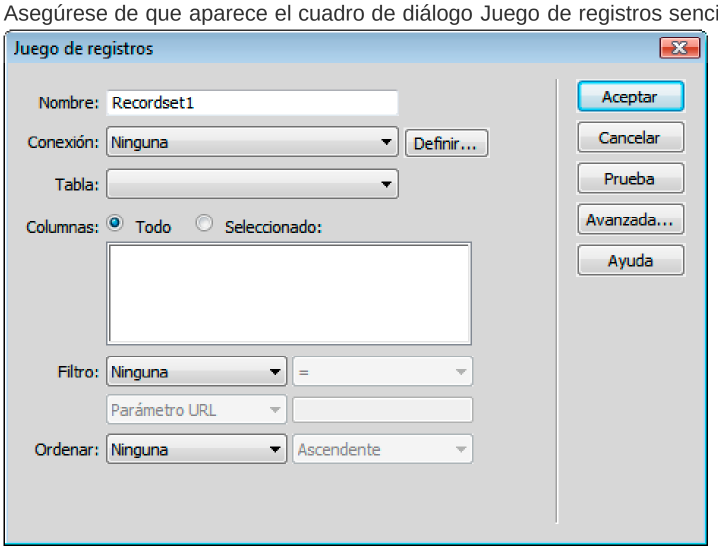
Nota: Si tiene varias condiciones de búsqueda, deberá utilizar el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado para definir el juego de registros (consulte Creación de una página de resultados avanzada).

Creación del juego de registros que contendrá los resultados de la búsqueda

1. Abra la página de resultados en la ventana de documento.

   Si aún no dispone de una página de resultados, cree una página dinámica en blanco (Archivo > Nuevo > Página en blanco).

2. Cree un juego de registros; para ello, abra el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros en el menú emergente.
3. Asegúrese de que aparece el cuadro de diálogo Juego de registros sencillo.



   Si aparece la versión avanzada del cuadro de diálogo, cambie a la versión sencilla haciendo clic en el botón Simple.

4. Introduzca un nombre para el juego de registros y elija una conexión.

La conexión debe establecerse con una base de datos que contenga datos en los que desea que el usuario realice búsquedas.

5. En el menú emergente Tabla, seleccione la tabla de la base de datos en la que debe realizarse la búsqueda.
   Nota: En una búsqueda con un solo parámetro, puede buscar registros en una única tabla. Para buscar en más de una tabla a la vez, deberá utilizar el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado y definir una consulta SQL.
6. Para incluir algunas de las columnas de la tabla en el juego de registros, haga clic en Seleccionado y seleccione las columnas deseadas presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellas en la lista.

   Debe incluir sólo las columnas que contengan información que desee mostrar en la página de resultados.

   Deje abierto momentáneamente el cuadro de diálogo Juego de registros. Tendrá que utilizarlo a continuación para recuperar los parámetros enviados por la página de búsqueda y crear un filtro de juego de registros para excluir registros que no cumplan los parámetros.

Creación de un filtro de juego de registros

1. Desde el primer menú emergente del área Filtro, seleccione una columna de la tabla de la base de datos en la que desee buscar una coincidencia.

   Por ejemplo, si el valor enviado por la página de búsqueda es un nombre de una ciudad, seleccione en la tabla la columna que contiene nombres de ciudades.

2. Desde el menú emergente situado junto al primer menú, seleccione el signo igual (que debe ser el predeterminado).
3. En el tercer menú emergente, seleccione Variable de formulario si el formulario de la página de búsqueda utiliza el método POST, o Parámetro de URL si utiliza el método GET.

   La página de búsqueda utiliza una variable de formulario o un parámetro de URL para pasar la información a la página de resultados.

4. En el cuarto cuadro, introduzca el nombre del objeto de formulario que aceptará el parámetro de búsqueda en la página de búsqueda.

   El nombre del objeto se dobla como nombre de la variable de formulario o parámetro de URL. Puede obtener el nombre cambiando a la página de búsqueda, haciendo clic en el objeto de formulario dentro del formulario para seleccionarlo y comprobando el nombre del objeto en el inspector de propiedades.

   Por ejemplo, supongamos que desea crear un juego de registros que incluya sólo viajes de aventura a un país concreto. Supongamos que la tabla incluye una columna denominada TRIPLOCATION. Supongamos también que el formulario HTML de la página de búsqueda utiliza el método GET y que contiene un objeto de menú denominado Location que muestra una lista de países. El siguiente ejemplo muestra la apariencia que debe presentar la sección Filtro:

5. (Opcional) Haga clic en Prueba, introduzca un valor de prueba y haga clic en Aceptar para conectar con la base de datos y crear una instancia del juego de registros.

   El valor de prueba simula el valor que, de otro modo, habría sido devuelto por la página de búsqueda. Haga clic en Aceptar para cerrar el juego de registros de prueba.

6. Si está satisfecho con el juego de registros, haga clic en Aceptar.

   Se inserta en la página un script del lado del servidor que comprueba cada registro de la tabla de la base de datos cuando se ejecuta en el servidor. Si el campo especificado en un registro cumple la condición de filtro, el registro se incluirá en el juego de registros. El script crea un juego de registros que contiene solamente los resultados de la búsqueda.

   El siguiente paso consiste en mostrar el juego de registros en la página de resultados. Para más información, consulte Visualización de los resultados de la búsqueda.

Volver al principio

Creación de una página de resultados avanzada

Si la página de búsqueda envía más de un parámetro de búsqueda al servidor, deberá escribir una consulta SQL para la página de resultados y utilizar los parámetros de búsqueda en las variables SQL.

Nota: Si tiene sólo una condición de búsqueda, puede utilizar el cuadro de diálogo Juego de registros simple para definir el juego de registros (consulte Creación de una página de resultados básica).

1. Abra la página de resultados en Dreamweaver y, a continuación, cree un nuevo juego de registros abriendo el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haciendo clic en el botón de signo más (+) y seleccionando Juego de registros del menú emergente.
2. Asegúrese de que aparece el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado.

El cuadro de diálogo avanzado tiene un área de texto para introducir declaraciones SQL. Si aparece la versión sencilla del cuadro de diálogo, cambie a la versión avanzada haciendo clic en el botón Avanzada.

3. Introduzca un nombre para el juego de registros y elija una conexión.

   La conexión debe establecerse con una base de datos que contenga datos en los que desea que el usuario realice búsquedas.

4. Introduzca una declaración de selección (Select) en el área de texto SQL.

   Asegúrese de que la declaración incluye una cláusula WHERE (donde) con variables que contengan los parámetros de búsqueda. En el siguiente ejemplo, las variables se denominan varLastName y varDept:

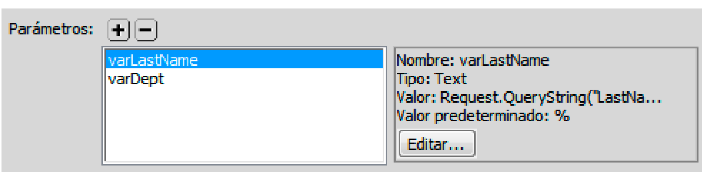
```
SELECT EMPLOYEEID, FIRSTNAME, LASTNAME, DEPARTMENT, EXTENSION FROM EMPLOYEE ¬
WHERE LASTNAME LIKE 'varLastName' ¬
AND DEPARTMENT LIKE 'varDept'
```

   Para reducir la cantidad de datos que debe teclear, puede utilizar el árbol de elementos de la base de datos situado en la parte inferior del cuadro de diálogo Juego de registros avanzado. Para obtener instrucciones, consulte Definición de un juego de registros avanzado escribiendo SQL.

   Para obtener ayuda sobre la sintaxis SQL, consulte Nociones básicas de SQL en www.adobe.com/go/learn_dw_sqlprimer_es.

5. Asigne a las variables SQL los valores de los parámetros de búsqueda haciendo clic en el botón de signo Más (+) en el área Variables e introduciendo el nombre de la variable, el valor predeterminado (el valor que toma la variable si no se devuelve ningún valor de tiempo de ejecución) y un valor de tiempo de ejecución (normalmente, un objeto de servidor que contiene un valor enviado por un navegador, como una variable de petición).

   En el siguiente ejemplo ASP, el formulario HTML de la página de búsqueda utiliza el método GET y contiene un campo de texto denominado LastName y otro llamado Department.



   En ColdFusion, los valores de tiempo de ejecución serían #LastName# y #Department#. En PHP, los valores de tiempo de ejecución serían $_REQUEST["LastName"] y $_REQUEST["Department"].

6. (Opcional) Haga clic en Prueba para crear una instancia del juego de registros utilizando los valores predeterminados de las variables.

   Los valores predeterminados simulan el valor que, de otro modo, habría sido devuelto por la página de búsqueda. Haga clic en Aceptar para cerrar el juego de registros de prueba.

7. Si está satisfecho con el juego de registros, haga clic en Aceptar.

   La consulta SQL se inserta en la página.

   El siguiente paso consiste en mostrar el juego de registros en la página de resultados.

Volver al principio

Visualización de los resultados de la búsqueda

Tras crear un juego de registros que contenga los resultados de la búsqueda, debe mostrar la información en la página de resultados. Para visualizar los registros, sólo tendrá que arrastrar columnas individuales desde el panel Vinculaciones hasta la página de resultados. Puede añadir vínculos de navegación para permitir el desplazamiento hacia delante o hacia atrás por el juego de registros, así como crear una región repetida para mostrar más de un registro en la página. También puede añadir vínculos a una página detalle.

Para más información sobre métodos de visualización de contenido dinámico en una página en lugar de la visualización de resultados en una tabla dinámica, consulte Visualización de registros de la base de datos.

1. Sitúe el punto de inserción donde desee que aparezca la tabla dinámica en la página de resultados y seleccione Insertar > Objetos de datos > Datos dinámicos > Tabla dinámica.
2. Complete el cuadro de diálogo Tabla dinámica seleccionando el juego de registros definido para contener los resultados de la búsqueda.
3. Haga clic en Aceptar. En la página de resultados se inserta una tabla dinámica que muestra los resultados de la búsqueda.

Volver al principio

Creación de una página detalle para una página de resultados

El juego de páginas de búsqueda y resultados puede incluir una página detalle que muestre información sobre registros concretos de la página de resultados. En esta situación, la página de resultados también se dobla como página maestra en un juego de páginas maestra-detalle.

Volver al principio

Creación de un vínculo para abrir una página relacionada (ASP)

Puede crear un vínculo que abra una página relacionada y que transfiera parámetros existentes a dicha página. El comportamiento de servidor sólo está disponible al utilizar el modelo de servidor ASP.

Antes de añadir a una página un comportamiento de servidor Ir a página Relacionada, compruebe que la página recibe parámetros de formulario o de URL de otra página. La función del comportamiento de servidor consiste en transferir estos parámetros a una tercera página. Por ejemplo, usted puede transferir parámetros de búsqueda recibidos por una página de resultados a otra página para que el usuario no tenga que volver a introducir los parámetros de búsqueda.

Asimismo, puede seleccionar texto o una imagen de la página para que actúen como vínculo con la página relacionada o puede situar el puntero en la página sin seleccionar nada y se insertará el texto del vínculo.

1. En el cuadro Ir a página Relacionada, haga clic en Examinar y localice el archivo de la página relacionada.

   Si la página actual envía datos a sí misma, introduzca el nombre de archivo de la página actual.

2. Si los parámetros que desea pasar se han recibido directamente de un formulario HTML empleando el método GET o se encuentran en el URL de la página, seleccione la opción Parámetros de URL.
3. Si los parámetros que desea pasar se recibieron directamente de un formulario HTML empleando el método POST, seleccione la opción Parámetros de formulario.
4. Haga clic en Aceptar.

   Cuando se haga clic en el nuevo vínculo, la página pasará los parámetros a la página relacionada empleando una cadena de consulta.

Más temas de ayuda

Creación de una página de inserción de registros

Creación de páginas de inserción de registros
Creación de una página de inserción elemento a elemento
Creación de la página de inserción en una sola operación

Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Ir al principio

Creación de páginas de inserción de registros

Una aplicación puede incluir una página que permita a los usuarios insertar nuevos registros en una base de datos.

Una página de inserción consta de dos elementos:

- Un formulario HTML que permite a los usuarios introducir datos
- Un comportamiento de servidor Insertar registro que actualiza la base de datos

  Cuando un usuario hace clic en Enviar en un formulario, el comportamiento del servidor inserta registros en una tabla de base de datos.

  Puede añadir ambos elementos en una única operación mediante el objeto de datos Formulario de inserción de registro, o por separado, con las herramientas de formulario de Dreamweaver y el panel Comportamientos del servidor.

Nota: *La página de inserción solo puede contener un comportamiento de servidor de edición de registros simultáneamente. Por ejemplo, no puede añadir un comportamiento de servidor Actualizar registro o Eliminar registro a la página de inserción.*

Ir al principio

Creación de una página de inserción elemento a elemento

También puede crear una página de inserción utilizando las herramientas de formulario y los comportamientos del servidor.

Adición de un formulario HTML a una página de inserción

1. Cree una página dinámica (Archivo > Nuevo > Página en blanco) y diséñela con las herramientas de diseño de Dreamweaver.

2. Añada un formulario HTML situando el punto de inserción donde desea que aparezca el formulario y seleccionando Insertar > Formulario > Formulario.

   Se creará un formulario vacío en la página. Quizá deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

3. Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la etiqueta `<form>`, situada en la parte inferior de la ventana de documento, para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro Nombre del formulario.

   No es necesario que especifique los atributos `action` o `method` para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario presione el botón Enviar, ya que el comportamiento de servidor Insertar registro configura estos atributos automáticamente.

4. Añada un objeto de formulario como un campo de texto (Insertar > Formulario > Campo de texto) para cada columna de la tabla de la base de datos en la que desee insertar registros.

Los objetos de formulario permiten introducir datos. Generalmente se utilizan campos de texto, pero también puede usar menús, opciones y botones de opción.

5. Añada al formulario un botón Enviar (Insertar > Formulario > Botón).

   Puede cambiar la etiqueta del botón Enviar. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

Adición de un comportamiento de servidor para insertar registros en una tabla de la base de datos (ColdFusion)

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Insertar registro del menú emergente.
2. Seleccione un formulario en el menú emergente Enviar valores de.
3. En el menú emergente Fuente de datos, seleccione una conexión con la base de datos.
4. Introduzca el nombre de usuario y la contraseña.
5. En el menú emergente Insertar en la tabla, seleccione la tabla de la base de datos donde desea insertar el registro.
6. Especifique una columna de base de datos para insertar el registro, seleccione el objeto de formulario que insertará el registro en el menú emergente Valor y, a continuación, seleccione un tipo de datos para el objeto de formulario en el menú emergente Enviar como.

   El tipo de datos indica la clase de datos que espera recibir la columna de la tabla de la base de datos (texto, numérico, valores booleanos de opción).

   Repita el mismo procedimiento para cada objeto del formulario.
7. En el cuadro Tras insertar, ir a, introduzca la página que desea abrir después de insertar el registro en la tabla o haga clic en el botón Examinar para localizar el archivo.
8. Haga clic en Aceptar.

   Dreamweaver añadirá a la página un comportamiento de servidor que permita a los usuarios insertar registros en una tabla de la base de datos rellenando el formulario HTML y haciendo clic en el botón Enviar.

Adición de un comportamiento de servidor para insertar registros en una tabla de la base de datos (ASP)

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Insertar registro del menú emergente.
2. En el menú emergente Conexión, seleccione una conexión a la base de datos.

   Haga clic en el botón Definir si necesita definir una conexión.
3. En el menú emergente Insertar en la tabla, seleccione la tabla de la base de datos donde desea insertar el registro.
4. En el cuadro Tras insertar, ir a, introduzca la página que desea abrir después de insertar el registro en la tabla o haga clic en el botón Examinar para localizar el archivo.
5. En el menú emergente Obtener valores de, seleccione el formulario HTML utilizado para introducir los datos.

   Dreamweaver seleccionará automáticamente el primer formulario de la página.
6. Especifique una columna de base de datos para insertar el registro, seleccione el objeto de formulario que insertará el registro en el menú emergente Valor y, a continuación, seleccione un tipo de datos para el objeto de formulario en el menú emergente Enviar como.

   El tipo de datos indica la clase de datos que espera recibir la columna de la tabla de la base de datos (texto, numérico, valores booleanos de opción).

   Repita el mismo procedimiento para cada objeto del formulario.
7. Haga clic en OK.

   Dreamweaver añadirá a la página un comportamiento de servidor que permita a los usuarios insertar registros en una tabla de la base de datos rellenando el formulario HTML y haciendo clic en el botón Enviar.

Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento Insertar registro.

Adición de un comportamiento de servidor para insertar registros en una tabla de la base de datos (PHP)

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Insertar registro del menú emergente.
2. Seleccione un formulario en el menú emergente Enviar valores de.
3. En el menú emergente Conexión, seleccione una conexión a la base de datos.
4. En el menú emergente Insertar tabla, seleccione la tabla de la base de datos donde desea insertar el registro.
5. Especifique una columna de base de datos para insertar el registro, seleccione el objeto de formulario que insertará el registro en el menú emergente Valor y, a continuación, seleccione un tipo de datos para el objeto de formulario en el menú emergente Enviar como.

   El tipo de datos indica la clase de datos que espera recibir la columna de la tabla de la base de datos (texto, numérico, valores booleanos de opción).

   Repita el mismo procedimiento para cada objeto del formulario.
6. En el cuadro Tras insertar, ir a, introduzca la página que desea abrir después de insertar el registro en la tabla o haga clic en el botón Examinar para localizar el archivo.
7. Haga clic en Aceptar.

   Dreamweaver añadirá a la página un comportamiento de servidor que permita a los usuarios insertar registros en una tabla de la base de datos rellenando el formulario HTML y haciendo clic en el botón Enviar.

Ir al principio

Creación de la página de inserción en una sola operación

1. Abra la página en la vista Diseño y seleccione Insertar > Objetos de datos > Insertar registro > Asistente de formulario de inserción de registros.
2. En el menú emergente Conexión, seleccione una conexión a la base de datos. Haga clic en Definir si necesita definir una conexión.
3. En el menú emergente Insertar en la tabla, seleccione la tabla de la base de datos donde desea insertar el registro.
4. Si utiliza ColdFusion, introduzca un nombre de usuario y una contraseña.
5. En el cuadro Tras insertar, ir a, introduzca la página que desea abrir después de insertar el registro en la tabla o haga clic en el botón Examinar para localizar el archivo.
6. En el área Campos de formulario, especifique los objetos de formulario que desea incluir en el formulario HTML de la página de inserción e indique la columna de la tabla de la base de datos que debe actualizar cada uno de los objetos del formulario.

   De forma predeterminada, Dreamweaver crea un objeto de formulario para cada columna de la tabla de la base de datos. Si la base de datos genera automáticamente el ID de clave exclusiva para cada registro creado, elimine el objeto de formulario correspondiente a la columna de clave. Para ello, selecciónelo en la lista y haga clic en el botón de signo menos (-). De esta forma eliminará el riesgo de que un usuario introduzca en el formulario un valor de ID que ya existe.

   También puede cambiar el orden de los objetos de formulario del formulario HTML. Para ello, seleccione un objeto de formulario de la lista y haga clic en el botón de flecha arriba o abajo situado en la parte derecha del cuadro de diálogo.
7. Especifique cómo debe mostrarse cada campo de introducción de datos en el formulario HTML haciendo clic en una fila de la tabla Campos de formulario e introduciendo la siguiente información en los cuadros situados bajo la tabla:
   - En el cuadro Etiqueta, introduzca el texto descriptivo que se mostrará junto al campo de introducción de datos. De forma predeterminada, Dreamweaver muestra el nombre de la columna de la tabla en la etiqueta.
   - En el menú emergente Mostrar como, seleccione el objeto de formulario que se utilizará como campo de introducción de datos. Puede seleccionar Campo de texto, Área de texto, Menú, Casilla de verificación, Grupo de opciones o Texto. Seleccione Texto para las entradas de solo lectura. También puede seleccionar Campo de contraseña, Campo de archivo y Campo oculto.

***Nota:** Los campos ocultos se insertan al final del formulario.*

- En el menú emergente Enviar como, seleccione el formato de datos que acepta la tabla de la base de datos. Por ejemplo, si la columna de la tabla solo acepta datos numéricos, seleccione Numérico.
- Configure las propiedades del objeto de formulario. Dispone de distintas opciones en función del objeto de formulario seleccionado como campo de entrada de datos. En el caso de los campos de texto, las áreas de texto y los textos, puede introducir un valor inicial. Para establecer las propiedades de los menús y los grupos de opciones, deberá abrir otro cuadro de diálogo. En el caso de las opciones, elija la opción Activada o No activada.

8. Haga clic en OK.

   Dreamweaver añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Insertar registro. Los objetos de formulario están dispuestos en una tabla básica que se puede personalizar por medio de las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver. (Asegúrese de que todos los objetos de formulario se mantienen dentro de los límites del formulario).

   Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento Insertar registro.

Recomendaciones de Adobe

Creación de una página de actualización de registros

Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Ir al principio

Páginas de actualización de registros

Una aplicación puede incluir un juego de páginas que permita a los usuarios actualizar los registros existentes en una tabla de la base de datos. Las páginas están formadas normalmente por una página de búsqueda, una página de resultados y una página de actualización. Las páginas de búsqueda y de resultados permiten a los usuarios recuperar el registro, mientras que la página de actualización les permite modificar el registro.

Ir al principio

Búsqueda del registro que se desea actualizar

Antes de actualizar un registro, el usuario debe encontrarlo en la base de datos. Por tanto, necesitará una página de búsqueda y una página de resultados que funcionen con la página de actualización. El usuario introduce criterios de búsqueda en la página de búsqueda y selecciona el registro en la página de resultados. Cuando el usuario hace clic en el registro en la página de resultados, aparece la página de actualización y muestra el registro en un formulario HTML.

Ir al principio

Creación de vínculos con la página de actualización

Después de crear las páginas de búsqueda y resultados, deberá crear vínculos en la página de resultados para abrir la página de actualización. Posteriormente, deberá modificar los vínculos para pasar los ID de los registros que seleccione el usuario. La página de actualización utiliza este ID para buscar el registro solicitado en la base de datos y visualizarlo.

Para abrir la página de actualización y transferir un ID de registro, deberá seguir el mismo proceso que para abrir una página detalle y transferir un ID de registro. Para obtener más información, consulte Creación de vínculos con la página detalle.

Ir al principio

Recuperación del registro que desea actualizar

Una vez que la página de resultados pase un ID de registro a la página de actualización que identifica el registro que debe actualizarse, la página de actualización deberá leer el parámetro, recuperar el registro de la tabla de base de datos y almacenarlo temporalmente en un juego de registros.

1. Cree una página en Dreamweaver y guárdela.

   La página pasará a ser la página de actualización.

2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón más (+) y seleccione Juego de registros.

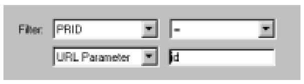
Si aparece el cuadro de diálogo avanzado, haga clic en Simple. El cuadro de diálogo avanzado tiene un área de texto para introducir declaraciones SQL que no se incluye en la versión simple.

3. Asigne un nombre al juego de registros y utilice los menús emergentes Conexión y Tabla para especificar la ubicación de los datos que desea actualizar.

4. Haga clic en Seleccionado y elija una columna de clave (generalmente, la columna ID del registro) y las columnas que contienen los datos que desea actualizar.

5. Configure el área Filtro de forma que el valor de la columna de clave sea igual al valor del parámetro de URL transferido por la página de resultados.

   Este tipo de filtro crea un conjunto de registros que solo contiene el registro especificado por la página de resultados. Por ejemplo, si la columna de clave contiene la información de ID del registro y se denomina PRID, y si la página de resultados transfiere la información de ID del registro correspondiente en el parámetro de URL `id`, el área Filtro debe tener la apariencia del siguiente ejemplo:

6. Haga clic en Aceptar.

   Cuando el usuario seleccione un registro de la página de resultados, la página de actualización generará un juego de registros que contendrá únicamente el registro seleccionado.

Ir al principio

Cómo completar la página de actualización elemento a elemento

Las páginas de actualización constan de tres elementos:

- Un juego de registros filtrado que permite recuperar el registro de una tabla de la base de datos.
- Un formulario HTML que permite a los usuarios modificar los datos del registro.
- Un comportamiento de servidor Actualizar registro que permite actualizar la tabla de la base de datos.

  Puede añadir los dos últimos elementos básicos de una página de actualización por separado utilizando las herramientas de formulario y el panel Comportamientos del servidor.

Adición de un formulario HTML a una página de actualización

1. Cree una página (Archivo > Nuevo > Página en blanco). Esta pasa a ser su página de actualización.

2. Diseñe la página empleando las herramientas de Dreamweaver.

3. Añada un formulario HTML situando el punto de inserción donde desea que aparezca el formulario y seleccionando Insertar > Formulario > Formulario.

   Se creará un formulario vacío en la página. Quizá deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

4. Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la etiqueta `<form>`, situada en la parte inferior de la ventana de documento, para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro Nombre del formulario.

   No es necesario que especifique los atributos `action` o `method` para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario presione el botón Enviar. ya que el comportamiento de servidor Actualizar registro configura estos atributos automáticamente.

5. Añadir un objeto de formulario como un campo de texto (Insertar > Formulario > Campo de texto) para cada columna que desee actualizar en la tabla de la base de datos.

   Los objetos de formulario permiten introducir datos. Generalmente se utilizan campos de texto, pero también puede usar menús, opciones y botones de opción.

Cada objeto de formulario debe corresponder a una de las columnas del juego de registros definido previamente. La única excepción es la columna de clave exclusiva, que no debe estar asociada a ningún objeto de formulario.

6. Añada al formulario un botón Enviar (Insertar > Formulario > Botón).

   Puede cambiar la etiqueta del botón Enviar. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

Visualización del registro en el formulario

1. Asegúrese de haber definido un juego de registros para guardar en él el registro que desea actualizar el usuario.

   Consulte Recuperación del registro que desea actualizar.

2. Vincule cada objeto de formulario a los datos del juego de registros, como se describe en los siguientes temas:

   - Visualización de contenido dinámico en campos de texto HTML
   - Preselección dinámica de una casilla de verificación HTML
   - Preselección dinámica de un botón de opción HTML
   - Inserción o cambio de un menú de formulario HTML dinámico
   - Conversión de menús de formulario HTML existentes en dinámicos

Adición de un comportamiento de servidor para actualizar la tabla de la base de datos

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Actualizar registro en el menú emergente.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Actualizar registro.

2. Seleccione un formulario en el menú emergente Enviar valores de.

3. En el menú emergente Fuente de datos o Conexión, seleccione una conexión con la base de datos.

4. Introduzca el nombre de usuario y la contraseña si es necesario.

5. En el menú emergente Actualizar tabla, seleccione la tabla de la base de datos que contiene el registro que está actualizando.

6. (ColdFusion, PHP) Especifique una columna de base de datos para actualizar, seleccione el objeto de formulario que actualizará la columna en el menú emergente Valor, seleccione un tipo de datos para el objeto de formulario en el menú emergente Enviar como y seleccione Clave principal si desea identificar esta columna como la clave principal.

   El tipo de datos indica la clase de datos que espera recibir la columna de la tabla de la base de datos (texto, numérico, valores booleanos de opción).

   Repita el mismo procedimiento para cada objeto del formulario.

7. (ASP) En el menú emergente Seleccionar registro de, especifique el conjunto de registros que contiene el registro que aparece en el formulario HTML. En el menú emergente Columna de clave exclusiva, seleccione una columna de clave (generalmente, la columna ID del registro) para identificar el registro de la tabla de la base de datos. Seleccione la opción Numérico si el valor es un número. Generalmente, las columnas de clave solo admiten valores numéricos, pero también pueden aceptar valores de texto.

8. En el cuadro Tras actualizar o Si es correcto, ir a, introduzca la página que desea abrir después de actualizar el registro en la tabla o haga clic en el botón Examinar para localizar el archivo.

9. (ASP) Especifique una columna de base de datos para actualizar, seleccione el objeto de formulario que actualizará la columna en el menú emergente Valor y, a continuación, seleccione un tipo de datos para el objeto de formulario en el menú emergente Enviar como. El tipo de datos indica la clase de datos que espera recibir la columna de la tabla de la base de datos (texto, numérico, valores booleanos de opción). Repita el mismo procedimiento para cada formulario del formulario.

10. Haga clic en Aceptar.

    Dreamweaver añadirá a la página un comportamiento de servidor que permita a los usuarios actualizar registros en una tabla de la base de datos modificando la información que se muestra en el formulario HTML y haciendo clic en el botón Enviar.

    Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del

servidor) y haga doble clic en el comportamiento Actualizar registro.

Ir al principio

Cómo completar la página de actualización en una operación

Las páginas de actualización constan de tres elementos:

- Un juego de registros filtrado que permite recuperar el registro de una tabla de la base de datos.
- Un formulario HTML que permite a los usuarios modificar los datos del registro.
- Un comportamiento de servidor Actualizar registro que permite actualizar la tabla de la base de datos.

Puede añadir los dos últimos elementos de una página de actualización en una sola operación mediante el objeto de datos Formulario de actualización de registros. El objeto de datos añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Actualizar registro.

Para utilizar el objeto de datos, la aplicación web debe ser capaz de identificar el registro que desea actualizar, y la página de actualización debe poder recuperarlo.

Cuando el objeto de datos sitúe los elementos en la página, podrá utilizar las herramientas de diseño de Dreamweaver para personalizar el formulario o el panel Comportamientos del servidor para editar el comportamiento de servidor Actualizar registro.

Nota: *La página de actualización solo puede contener un comportamiento de servidor de edición de registros. Por ejemplo, no puede añadir un comportamiento de servidor Insertar registro o Eliminar registro a la página de actualización.*

1. Abra la página en la vista Diseño y seleccione Insertar > Objetos de datos > Actualizar registro > Asistente de formulario de actualización de registros.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Formulario de actualización de registros.

2. En el menú emergente Conexión, seleccione una conexión a la base de datos.

   Haga clic en el botón Definir si necesita definir una conexión.

3. En el menú emergente Tabla a actualizar, seleccione la tabla de la base de datos que contiene el registro que desea actualizar.

4. En el menú emergente Seleccionar registro de, especifique el conjunto de registros que contiene el registro que aparece en el formulario HTML.

5. En el menú emergente Columna de clave exclusiva, seleccione una columna de clave (generalmente, la columna ID del registro) para identificar el registro de la tabla de la base de datos.

   Si el valor es un número, seleccione la opción Numérico. Generalmente, las columnas de clave solo admiten valores numéricos, pero también pueden aceptar valores de texto.

6. En el cuadro Tras actualizar, ir a, introduzca la página que desea abrir después de actualizar el registro en la tabla.

7. En el área Campos de formulario, indique las columnas de la tabla de la base de datos que debe actualizar cada objeto de formulario.

   De forma predeterminada, Dreamweaver crea un objeto de formulario para cada columna de la tabla de la base de datos. Si la base de datos genera automáticamente el ID de clave exclusiva para cada registro creado, elimine el objeto de formulario correspondiente a la columna de clave. Para ello, selecciónelo en la lista y haga clic en el botón de signo menos (-). De esta forma eliminará el riesgo de que un usuario introduzca en el formulario un valor de ID que ya existe.

   También puede cambiar el orden de los objetos de formulario del formulario HTML. Para ello, seleccione un objeto de formulario de la lista y haga clic en el botón de flecha arriba o abajo situado en la parte derecha del cuadro de diálogo.

8. Especifique cómo debe mostrarse cada campo de introducción de datos en el formulario HTML haciendo clic en una fila de la tabla Campos de formulario e introduciendo la siguiente información en los cuadros situados bajo la tabla:

   - En el cuadro Etiqueta, introduzca el texto descriptivo que se mostrará junto al campo de introducción de datos. De forma predeterminada, Dreamweaver muestra el nombre de la columna de la tabla en la etiqueta.
   - En el menú emergente Mostrar como, seleccione el objeto de formulario que se utilizará como campo de introducción de datos. Puede seleccionar Campo de texto, Área de texto, Menú, Casilla de verificación, Grupo de opciones o Texto. Seleccione Texto para las entradas de solo lectura. También puede seleccionar Campo de contraseña, Campo de archivo y Campo oculto.

Nota: *Los campos ocultos se insertan al final del formulario.*

- En el menú emergente Enviar como, seleccione el formato de datos que espera recibir la tabla de la base de datos. Por ejemplo, si la columna de la tabla solo acepta datos numéricos, seleccione Numérico.
- Configure las propiedades del objeto de formulario. Dispone de distintas opciones en función del objeto de formulario seleccionado como campo de entrada de datos. En el caso de los campos de texto, las áreas de texto y los textos, puede introducir un valor inicial. Para establecer las propiedades de los menús y los grupos de opciones, deberá abrir otro cuadro de diálogo. En el caso de las opciones, elija la opción Activada o No activada.

9. Defina las propiedades de otros objetos de formulario seleccionando otra fila de Campos de formulario e introduciendo una etiqueta, Visualización como valor y Envío como valor.

   Para definir las propiedades de los menús y los grupos de opciones, deberá abrir otro cuadro de diálogo. En el caso de las opciones, defina una comparación entre el valor del registro actual correspondiente a la opción y un valor dado para determinar si la opción debe aparecer marcada cuando se muestre el registro.

10. Haga clic en Aceptar.

    Dreamweaver añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Actualizar registro.

    El objeto de datos añade a la página un formulario HTML y un comportamiento de servidor Actualizar registro. Los objetos de formulario están dispuestos en una tabla básica que se puede personalizar por medio de las herramientas de diseño de páginas de Dreamweaver. (Asegúrese de que todos los objetos de formulario se mantienen dentro de los límites del formulario).

    Para editar el comportamiento de servidor, abra el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor) y haga doble clic en el comportamiento Actualizar registro.

Ir al principio

Opciones de Propiedades del elemento de formulario

El cuadro de diálogo Propiedades del elemento de formulario sirve para establecer las opciones de los elementos de formulario de páginas que permiten a los usuarios actualizar registros de una base de datos.

1. Seleccione Manualmente o De base de datos, según cómo piense crear el elemento de formulario.
2. Haga clic en el botón de signo más (+) para añadir un elemento.
3. Introduzca una etiqueta y un valor para el elemento.
4. En el cuadro Seleccionar valor igual a, si desea que se seleccione un elemento concreto cuando se abre la página en un navegador o cuando se muestre un registro en el formulario, introduzca un valor igual al valor del elemento en el cuadro Seleccionar valor igual a.

   Puede introducir un valor estático o especificar uno dinámico haciendo clic en el icono de rayo y seleccionando un valor dinámico de la lista de fuentes de datos. En ambos casos, el valor que especifique deberá coincidir con uno de los valores del elemento.

Recomendaciones de Adobe

Creación de una página de eliminación de registros

Volver al principio

Páginas de borrado de registros

Una aplicación puede incluir un juego de páginas que permita a los usuarios eliminar los registros existentes en una base de datos. Las páginas están formadas normalmente por una página de búsqueda, una página de resultados y una página de borrado. Generalmente, una página de borrado es una página detalle que funciona conjuntamente con una página de resultados. Las páginas de búsqueda y de resultados permiten al usuario recuperar el registro, mientras que la página de borrado permite al usuario confirmar y eliminar el registro.

Tras crear las páginas de búsqueda y de resultados, deberá añadir vínculos a la página de resultados para abrir la página de borrado y luego crear una página de borrado que muestre los registros y un botón Enviar.

Volver al principio

Búsqueda del registro que se desea eliminar

Antes de borrar un registro, el usuario debe encontrarlo en la base de datos. Por tanto, necesitará una página de búsqueda y una página de resultados que funcionen con la página de borrado. El usuario introduce criterios de búsqueda en la página de búsqueda y selecciona el registro en la página de resultados. Cuando un usuario hace clic en el registro, aparece la página de borrado y muestra el registro en un formulario HTML.

Volver al principio

Creación de vínculos con una página de borrado

Después de crear las páginas de búsqueda y resultados, deberá crear vínculos en la página de resultados para abrir la página de borrado. Posteriormente, deberá modificar los vínculos para pasar los ID de los registros que el usuario desea eliminar. La página de borrado utiliza este ID para buscar y visualizar el registro.

Para crear vínculos manualmente

1. En la página de resultados, cree una columna en la tabla que sirva para mostrar registros. Para ello, haga clic en la última columna de la tabla y seleccione Modificar > Tabla > Insertar filas o columnas.
2. Seleccione la opción Columnas y la opción Después de la columna actual y haga clic en Aceptar.

   Se añade una columna a la tabla.

3. En la nueva columna creada en la tabla, introduzca la cadena Delete de la fila que contenga los marcadores de posición de contenido dinámico. Asegúrese de introducir la cadena dentro de la región repetida delimitada con tabulaciones.

   También puede insertar una imagen con la palabra “Eliminar” o el símbolo que indique eliminar.

4. Seleccione la cadena Delete para aplicarle un vínculo.
5. En el inspector de propiedades, introduzca la página de borrado en el cuadro Vínculo. Puede introducir cualquier nombre de archivo.

   Después de hacer clic fuera del cuadro Vínculo, la cadena Delete aparece vinculada en la tabla. En la Vista en vivo, observará que el vínculo se aplica al mismo texto en cada fila de la tabla.

6. Seleccione el vínculo de borrado en la página de resultados.
7. (ColdFusion) En el cuadro Vínculo del inspector de propiedades, añada la cadena siguiente al final del URL:

   ```
   ?recordID=#recordsetName.fieldName#
   ```

   El signo de interrogación indica al servidor que lo que va a continuación es uno o más parámetros de URL. La palabra recordID es el nombre del parámetro de URL (puede utilizar el nombre que desee). Anote el nombre del parámetro de URL porque lo utilizará más adelante en la página de borrado.

La expresión que se indica a continuación del signo igual es el valor del parámetro. En este caso, una expresión de ColdFusion genera el valor y devuelve un ID de registro proveniente del juego de registros. Para cada fila de la tabla dinámica se genera un ID distinto. En la expresión de ColdFusion, sustituya recordsetName por el nombre de su juego de registros, y fieldName por el nombre del campo de su juego de registros que identifique de forma exclusiva cada registro. En la mayoría de los casos, el campo estará formado por un número de ID de registro. En el siguiente ejemplo, el campo consta de códigos de ubicación exclusivos.

```
confirmDelete.cfm?recordID=#rsLocations.CODE#
```

Al ejecutar la página, los valores del campo CODE del juego de registros se insertan en las filas correspondientes de la tabla dinámica. Por ejemplo, si en Canberra, Australia, la sucursal de alquiler tiene el código CBR, se utilizará el siguiente URL en la fila de Canberra en la tabla dinámica:

```
confirmDelete.cfm?recordID=CBR
```

8. (PHP) En el campo Vínculo del inspector de propiedades, añada la siguiente cadena al final del URL:

```
?recordID=<?php echo $row_recordsetName['fieldName']; ?>
```

El signo de interrogación indica al servidor que lo que va a continuación es uno o más parámetros de URL. La palabra recordID es el nombre del parámetro de URL (puede utilizar el nombre que desee). Anote el nombre del parámetro de URL porque lo utilizará más adelante en la página de borrado.

La expresión que se indica a continuación del signo igual es el valor del parámetro. En este caso, el valor lo genera una expresión PHP que devuelve un ID de registro del juego de registros. Para cada fila de la tabla dinámica se genera un ID distinto. En la expresión PHP, sustituya recordsetName por el nombre del juego de registros y sustituya fieldName por el nombre del campo del juego de registros que identifica de forma exclusiva cada registro. En la mayoría de los casos, el campo estará formado por un número de ID de registro. En el siguiente ejemplo, el campo consta de códigos de ubicación exclusivos.

```
confirmDelete.php?recordID=<?php echo $row_rsLocations['CODE']; ?>
```

Al ejecutar la página, los valores del campo CODE del juego de registros se insertan en las filas correspondientes de la tabla dinámica. Por ejemplo, si en Canberra, Australia, la sucursal de alquiler tiene el código CBR, se utilizará el siguiente URL en la fila de Canberra en la tabla dinámica:

```
confirmDelete.php?recordID=CBR
```

9. (ASP) En el campo Vínculo del inspector de propiedades, añada la siguiente cadena al final del URL:

```
?recordID=<%=(recordsetName.Fields.Item("fieldName").Value)%>
```

El signo de interrogación indica al servidor que lo que va a continuación es uno o más parámetros de URL. La palabra recordID es el nombre del parámetro de URL (puede utilizar el nombre que desee). Anote el nombre del parámetro de URL porque lo utilizará más adelante en la página de borrado.

La expresión que se indica a continuación del signo igual es el valor del parámetro. En este caso, una expresión ASP genera el valor y devuelve un ID de registro procedente del juego de registros. Para cada fila de la tabla dinámica se genera un ID distinto. En la expresión ASP, sustituya recordsetName por el nombre del juego de registros y sustituya fieldName por el nombre del campo del juego de registros que identifica de forma exclusiva cada registro. En la mayoría de los casos, el campo estará formado por un número de ID de registro. En el siguiente ejemplo, el campo consta de códigos de ubicación exclusivos.

```
confirmDelete.asp?recordID=<%=(rsLocations.Fields.Item("CODE").Value)%>
```

Al ejecutar la página, los valores del campo CODE del juego de registros se insertan en las filas correspondientes de la tabla dinámica. Por ejemplo, si en Canberra, Australia, la sucursal de alquiler tiene el código CBR, se utilizará el siguiente URL en la fila de Canberra en la tabla dinámica:

```
confirmDelete.asp?recordID=CBR
```

10. Guarde la página.

Para crear los vínculos visualmente (sólo ASP)

1. En la página de resultados, cree una columna en la tabla que sirva para mostrar registros. Para ello, haga clic en la última columna de la tabla y seleccione Modificar > Tabla > Insertar filas o columnas.
2. Seleccione la opción Columnas y la opción Después de la columna actual y haga clic en Aceptar.

   Se añade una columna a la tabla.

3. En la nueva columna creada en la tabla, introduzca la cadena Delete de la fila que contenga los marcadores de posición de contenido dinámico. Asegúrese de introducir la cadena dentro de la región repetida delimitada con tabulaciones.

   También puede insertar una imagen con la palabra “Eliminar” o el símbolo que indique eliminar.

4. Seleccione la cadena Delete para aplicarle un vínculo.
5. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Ir a página Detalle en el menú emergente.
6. En el cuadro Página Detalle, haga clic en Examinar y localice la página de borrado.
7. En el cuadro Pasar parámetro de URL, especifique el nombre del parámetro, por ejemplo recordID.

   Puede crear el nombre que desee, pero deberá anotarlo para volver a utilizarlo posteriormente en la página de borrado.

8. Especifique el valor que desea pasar a la página de borrado seleccionando un juego de registros y una columna de los menús emergentes Juego de registros y Columna. Normalmente, el valor es exclusivo del registro, como, por ejemplo, el ID de clave exclusiva del registro.
9. Seleccione la opción Parámetros de URL.
10. Haga clic en Aceptar.

    Un vínculo especial rodea el texto seleccionado. Cuando el usuario hace clic en el vínculo, el comportamiento de servidor Ir a página Detalle transfiere un parámetro de URL que contiene el ID del registro a la página de borrado especificada. Por ejemplo, si el parámetro de URL se denomina recordID y la página de borrado se denomina confirmdelete.asp, el URL presentará esta apariencia cuando el usuario haga clic en el vínculo:

    http://www.mysite.com/confirmdelete.asp?recordID=43

    La primera parte del URL, http://www.mysite.com/confirmdelete.asp, abre la página de borrado. La segunda parte, ?recordID=43, es el parámetro de URL. Dicho parámetro indica a la página de borrado qué registro debe localizar y mostrar. El término recordID es el nombre del parámetro de URL y 43 es su valor. En este ejemplo, el parámetro de URL contiene el número de ID del registro, 43.

Volver al principio

Creación de la página de borrado

Después de completar la página que enumera los registros, cambie a la página de borrado. La página de borrado muestra el registro y solicita al usuario si está seguro de querer eliminarlo. Cuando el usuario confirma la operación haciendo clic en el botón de formulario, la aplicación Web elimina el registro de la base de datos.

Generar esta página consiste en crear un formulario HTML, recuperar el registro que se desea visualizar en el formulario, visualizar el registro en el formulario y añadir la lógica para eliminar el registro de la base de datos. Recuperar y mostrar el registro consiste en definir un juego de registros que incluya un solo registro (el registro que el usuario desea eliminar) y en vincular las columnas del juego de registros a la página.

Nota: La página de borrado sólo puede contener un comportamiento de servidor de edición de registros. Por ejemplo, no puede añadir un comportamiento de servidor Insertar registro o Actualizar registro a la página de borrado.

Creación de un formulario HTML para mostrar el registro

1. Cree una página y guárdela como la página de borrado especificada en la sección anterior.

   Al crear el vínculo de borrado en la sección anterior, ha especificado una página de borrado. Utilícelo al grabar el archivo por primera vez (por ejemplo, deleteConfirm.cfm).

2. Inserte un formulario HTML en la página (Insertar > Formulario > Formulario).
3. Añada al formulario un campo oculto de formulario.

   Los campos ocultos de formulario son necesarios para almacenar el ID de registro que ha facilitado el parámetro de URL. Para añadir un campo oculto, sitúe el punto de inserción en el formulario y seleccione Insertar > Formulario > Campo oculto.
4. Añada un botón al formulario.

   El usuario hará clic en el botón para confirmar y eliminar el registro mostrado. Para añadir un botón, sitúe el punto de inserción en el formulario y seleccione Insertar > Formulario > Botón.
5. Mejore el diseño de la página según convenga y guárdela.

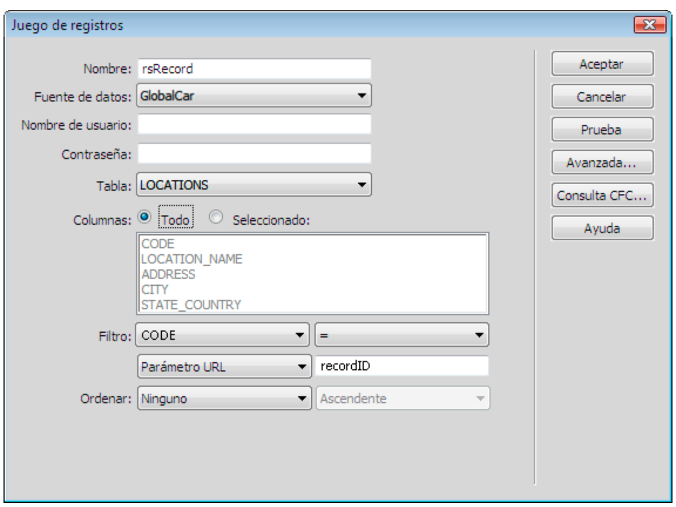
Recuperación del registro que el usuario desea eliminar

1. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) en el menú emergente.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros o Conjunto de datos sencillo. Si aparece el cuadro de diálogo Juego de registros avanzado, haga clic en Simple.
2. Asigne un nombre al juego de registros, seleccione una fuente de datos y la tabla de base de datos que contenga los registros que los usuarios puedan eliminar.
3. En el área Columnas, seleccione las columnas de la tabla (campos de registros) que desea mostrar en la página.

   Para mostrar sólo alguno de los campos del registro, haga clic en Seleccionado y elija los campos que desee presionando Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en ellos en la lista.

   Asegúrese de incluir el campo de ID de registro aún cuando no se vaya a mostrar.
4. Complete la sección Filtro de la siguiente forma para localizar y mostrar el registro especificado en el parámetro de URL que ha facilitado la página de resultados:
   - En el primer menú emergente del área Filtro, seleccione la columna en el juego de registros que contiene valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha facilitado la página con los vínculos de borrado. Por ejemplo, si el parámetro de URL contiene un número de ID de registro, seleccione la columna que contiene números de ID de registros. En el ejemplo tratado en la sección anterior, la columna del juego de registros denominada CODE contiene los valores que coinciden con el valor del parámetro de URL que ha facilitado la página con los vínculos de borrado.
   - En el menú emergente situado junto al primer menú, seleccione el signo igual si todavía no está seleccionado.
   - En el tercer menú emergente, seleccione Parámetro de URL. La página con los vínculos de borrado utiliza un parámetro de URL para pasar información a la página de borrado.
   - En el cuarto cuadro, introduzca el nombre del parámetro de URL que ha facilitado la página con los vínculos de borrado.



5. Haga clic en Aceptar.

   El juego de registros aparecerá en el panel Vinculaciones.

Visualización del registro que el usuario desea eliminar

1. Seleccione las columnas del juego de registros (campos de registros) en el panel Vinculaciones y arrástrelas a la página de borrado.

   Asegúrese de insertar este contenido dinámico de sólo lectura dentro de los límites del formulario. Para más información

sobre la inserción de contenido dinámico en una página, consulte Conversión de texto en dinámico.

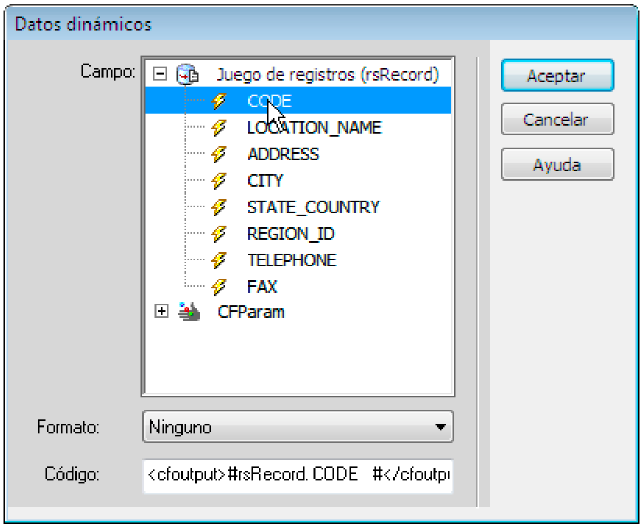
A continuación, debe vincular la columna de ID de registro al campo oculto de formulario.

2. Asegúrese de que los Elementos invisibles se han activado (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) y luego haga clic en el icono de escudo amarillo que representa el campo oculto de formulario.

   El campo oculto de formulario aparece seleccionado.

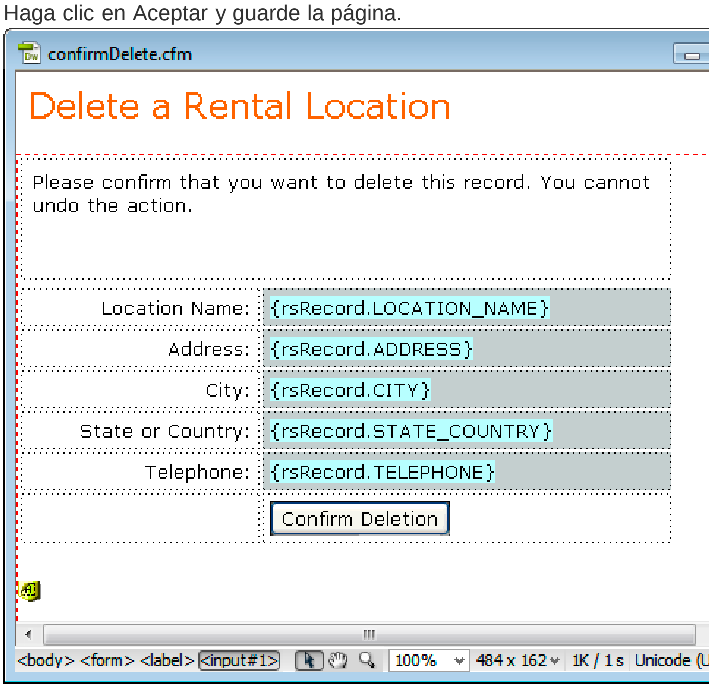
3. En el inspector de propiedades, haga clic en el icono de rayo situado junto al cuadro Valor.
4. En el cuadro de diálogo Datos dinámicos, seleccione la columna ID del registro en el juego de registros.

   En el siguiente ejemplo, la columna de ID del registro, CODE, contiene códigos de almacenamiento exclusivos.



Columna ID de registro seleccionada

5. Haga clic en Aceptar y guarde la página.



Página de borrado terminada

Volver al principio

Adición de lógica para eliminar el registro

Después de visualizar el registro seleccionado en la página de borrado, debe añadir a la página una lógica que borre el registro de la base de datos cuando el usuario haga clic en el botón Confirmar. Puede añadir esta lógica rápida y fácilmente utilizando el comportamiento de servidor Eliminar registro.

Para añadir un comportamiento de servidor que elimine el registro (ColdFusion, PHP)

1. Asegúrese de que la página de borrado ColdFusion o PHP está abierta en Dreamweaver.

2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón más (+) y seleccione Eliminar registro.
3. En el cuadro Comprobar primero si hay una variable definida, compruebe que esté seleccionada la opción Valor de clave principal.

   Especificará el valor de clave principal más adelante en el cuadro de diálogo.

4. En el menú emergente Conexión o Fuente de datos (ColdFusion), seleccione una conexión con la base de datos para que el comportamiento de servidor pueda conectarse a la base de datos afectada.
5. En el menú emergente Tabla, seleccione la tabla de base de datos que contiene los registros que se eliminarán.
6. En el menú emergente Columna de clave principal, seleccione la columna de la tabla que contiene ID de registros.

   El comportamiento de servidor Eliminar registro busca una coincidencia en esta columna. La columna debe contener los mismos datos de ID de registro que la columna Juego de registros vinculada con el campo oculto de formulario en la página.

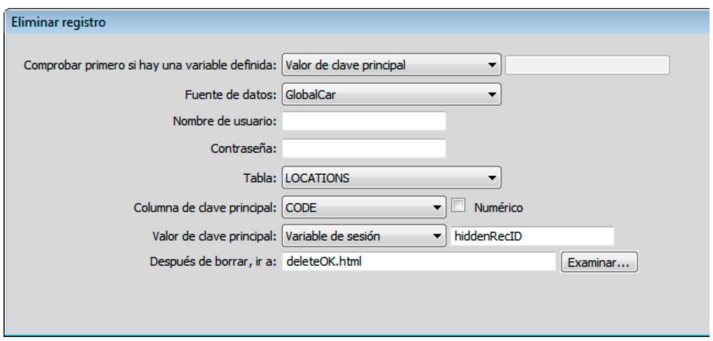
   Si el ID de registro es numérico, seleccione la opción Numérico.

7. (PHP) En el menú emergente Valor de clave principal, seleccione la variable de la página que contiene el ID de registro que identifica el registro que se va a eliminar.

   El campo oculto de formulario crea la variable. Tiene el mismo nombre que el atributo Nombre del campo oculto y es un formulario o un parámetro de URL, según el atributo Método del formulario.

8. En el cuadro Después de borrar, ir a, o en el cuadro Si es correcto, ir a, especifique una página que se abrirá después de eliminar el registro de la base de datos.

   Puede especificar una página que contenga un breve mensaje de operación realizada correctamente para el usuario o una página que muestre los registros restantes para que el usuario pueda verificar que el registro se ha borrado.



9. Haga clic en Aceptar y guarde el trabajo.

Para añadir un comportamiento de servidor que elimine el registro (ASP)

1. Asegúrese de que la página de borrado ASP esté abierta en Dreamweaver.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón más (+) y seleccione Eliminar registro.
3. En el menú emergente Conexión, seleccione una conexión con la base de datos para que el comportamiento de servidor pueda conectarse a la base de datos afectada.

   Haga clic en el botón Definir si necesita definir una conexión.

4. En el menú emergente Eliminar de la tabla, seleccione la tabla de la base de datos que contiene los registros que desea eliminar.
5. En el menú emergente Seleccionar registro de, especifique el juego de registros que contiene los registros que desea eliminar.
6. En el menú emergente Columna de clave exclusiva, seleccione una columna de clave (generalmente, la columna ID del registro) para identificar el registro de la tabla de la base de datos.

   Si el valor es un número, seleccione la opción Numérico. Generalmente, las columnas de clave sólo admiten valores numéricos, pero también pueden aceptar valores de texto.

7. En el menú emergente Eliminar mediante envío, especifique el formulario HTML que contiene el botón Enviar que envía el comando de borrado al servidor.
8. En el cuadro Después de borrar, ir a, especifique una página que se abrirá después de eliminar el registro de la base de datos.

   Puede especificar una página que contenga un breve mensaje de operación realizada correctamente para el usuario o una página que muestre los registros restantes para que el usuario pueda verificar que el registro se ha borrado.

9. Haga clic en Aceptar y guarde el trabajo.

Comprobación de las páginas de borrado

1. Cargue las páginas de búsqueda, resultados y borrado en el servidor Web, abra un navegador y busque un registro de prueba para eliminarlo.

   Al hacer clic en un vínculo de borrado en la página de resultados, debe aparecer la página de borrado.

2. Haga clic en el botón Confirmar para eliminar el registro de la base de datos.
3. Compruebe que el registro se ha eliminado buscándolo de nuevo. El registro ya no debe aparecer en la página de resultados.

Más temas de ayuda

Creación de páginas con objetos de manipulación avanzados (ColdFusion, ASP)

Nota: *La interfaz de usuario se ha simplificado en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Como resultado, es posible que no encuentre algunas de las opciones que se describen en este artículo en Dreamweaver CC y versiones posteriores. Para obtener más información, consulte este artículo.*

Ir al principio

Objetos de los comandos ASP

Un *objeto de comando ASP* es un objeto de servidor que realiza alguna operación en una base de datos. El objeto puede contener cualquier declaración SQL válida, incluida una que devuelva un juego de registros o que inserte, actualice o elimine registros de una base de datos. Un objeto de comando puede alterar la estructura de una base de datos si la declaración SQL añade o elimina una columna de una tabla. También puede utilizar un objeto de comando para ejecutar un procedimiento almacenado en una base de datos.

Un objeto de comando es reutilizable en el sentido de que el servidor de aplicaciones puede reutilizar una versión compilada del objeto para ejecutar el comando varias veces. Para hacer que el comando sea reutilizable, defina la propiedad Preparado del objeto Comando como `true`, como en la siguiente declaración VBScript:

```
mycommand.Prepared = true
```

Si sabe que el comando se va a ejecutar muchas veces, puede utilizar una única versión compilada del objeto para agilizar las operaciones de base de datos.

Nota: *No todos los proveedores de base de datos admiten comandos preparados. Si su base de datos no los admite, es posible que aparezca un error cuando defina esta propiedad como* `true`*. Es posible incluso que ignore la petición de preparar el comando y defina la propiedad Preparado como* `false`*.*

Un objeto de comando se crea mediante scripts en una página ASP, pero Dreamweaver permite crear objetos de comando sin escribir una línea de código ASP.

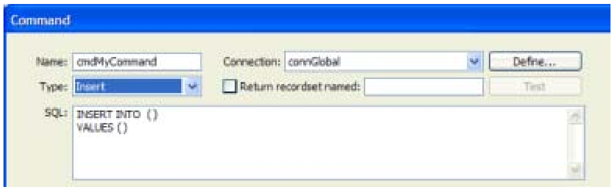
Ir al principio

Utilización de comandos ASP para modificar una base de datos

Puede utilizar Dreamweaver para crear objetos de comando ASP que inserten, actualicen o eliminen registros de una base de datos. Deberá suministrar el objeto de comando con la declaración SQL o el procedimiento almacenado que realiza la operación en la base de datos.

1. En Dreamweaver, abra la página ASP que ejecutará el comando.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana> Comportamientos del servidor), haga clic en el botón más (+) y seleccione Comando.
3. Introduzca el nombre del comando, seleccione una conexión con la base de datos que contiene los registros que desea editar y seleccione la operación de edición que desea que realice el comando (Insertar, Actualizar o Eliminar).

   Dreamweaver iniciará la declaración SQL basándose en el tipo de operación que seleccione. Por ejemplo, si selecciona Insertar, el cuadro de diálogo tiene el aspecto del siguiente ejemplo:

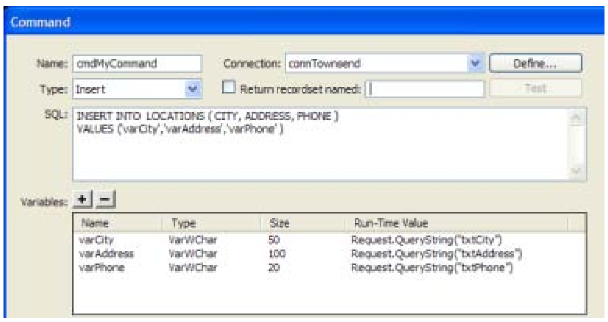


4. Realice la declaración SQL.

   Para obtener información sobre cómo escribir declaraciones SQL que modifiquen bases de datos, consulte un manual de Transact–SQL.

5. Utilice el área Variables para definir variables SQL. Proporcione el nombre y el valor de tiempo de ejecución. La especificación del tipo y tamaño de cada variable evita los ataques por inserción.

   El siguiente ejemplo muestra una declaración Insertar que contiene tres variables SQL. Los valores de estas variables se obtienen a través de los parámetros de URL transferidos a la página, como se define en la columna Valor de tiempo de ejecución del área Variables.



Para obtener el valor de Tamaño, utilice el panel Bases de datos en Dreamweaver. Localice su base de datos en el panel Bases de datos y amplíela. Seguidamente, localice la tabla en la que está trabajando y amplíela. La tabla enumera los tamaños de los campos. Por ejemplo, podría poner ADDRESS (WChar 50). En este ejemplo, 50 es el tamaño. También puede localizar el tamaño en la aplicación de base de datos.

Nota: *Los tipos de datos numéricos, booleanos y de fecha/hora siempre utilizan -1 como tamaño.*

Para determinar el valor de Tipo, consulte la siguiente tabla:

Tipo en la base de datos	Tipo en Dreamweaver	Tamaño
Numérico (MS Access, MS SQL Server, MySQL)	Doble	-1
Booleano, Sí/No (MS Access, MS SQL Server, MySQL)	Doble	-1
Fecha/Hora (MS Access, MS SQL Server, MySQL)	DBTimeStamp	-1
Todos los demás tipos de campos de texto, incluidos los tipos de datos de texto MySQL char, varchar y longtext	LongVarChar	compruebe la tabla de la base de datos
Texto (MS Access) o nvarchar, nchar (MS SQL Server)	VarWChar	compruebe la tabla de la base de datos
Memo (MS Access), ntext (MS SQL Server) o campos que admitan gran cantidad de texto	LongVarWChar	1073741823

Para obtener más información sobre el tipo y el tamaño de las variables SQL, consulte www.adobe.com/go/4e6b330a_es.

6. Cierre el cuadro de diálogo.

   Dreamweaver insertará código ASP en la página que, cuando se ejecute en el servidor, creará un comando que inserte, actualice o elimine registros de la base de datos.

   De forma predeterminada, el código define la propiedad Preparado del objeto Comando como `true`, lo que hace que el servidor de aplicaciones reutilice una versión compilada del objeto cada vez que se ejecuta el comando. Para cambiar esta configuración, pase a la vista Código y establezca la propiedad Preparado como `false`.

7. Cree una página con un formulario HTML para que los usuarios puedan introducir datos de registros. En el formulario HTML, incluya tres campos de texto (txtCity, txtAddress y txtPhone) y un botón Enviar. El formulario utiliza el método `GET` y envía los valores de campo de texto a la página que contiene el comando.

Ir al principio

Procedimientos almacenados

Aunque se pueden utilizar comportamientos de servidor para crear páginas que modifiquen bases de datos, también es posible utilizar objetos de manipulación de base de datos como procedimientos almacenados u objetos de comando ASP para crear las páginas.

Un *procedimiento almacenado* es un elemento de base de datos reutilizable almacenado que realiza alguna operación en la base de datos. Un procedimiento almacenado contiene código SQL que puede, entre otras cosas, insertar, actualizar o eliminar registros. Los procedimientos almacenados también pueden alterar la estructura de la base de datos. Por ejemplo, puede utilizar un procedimiento almacenado para añadir una columna de tabla o incluir borrar una tabla.

Un procedimiento almacenado también puede llamar a otro procedimiento almacenado, así como aceptar entradas y devolver múltiples valores al procedimiento llamado en forma de parámetros de salida.

Un procedimiento almacenado es reutilizable en el sentido de que se puede reutilizar una versión compilada del procedimiento para ejecutar una operación de base de datos varias veces. Si sabe que una tarea de base de datos se va a ejecutar muchas veces o que distintas aplicaciones van a ejecutar la misma tarea, el uso de un procedimiento almacenado para ejecutar dicha tarea puede agilizar las operaciones de base de datos.

Nota: *Las bases de datos mySQL y Microsoft Access no admiten procedimientos almacenados.*

Ir al principio

Adición de un procedimiento almacenado (ColdFusion) (CS6)

Puede emplear un procedimiento almacenado para modificar una base de datos. Un procedimiento almacenado es un elemento de base de datos reutilizable almacenado que realiza alguna operación en la base de datos.

Antes de utilizar un procedimiento almacenado para modificar una base de datos, compruebe que dicho procedimiento contiene SQL que modifique la base de datos de algún modo. Para crear y almacenar uno en la base de datos, consulte la documentación de la base de datos y un buen manual de Transact-SQL.

1. En Dreamweaver, abra la página que ejecutará el procedimiento almacenado.

2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Procedimiento almacenado.

3. En el menú emergente Fuente de datos, seleccione una conexión con la base de datos que contiene el procedimiento almacenado.

4. Introduzca el nombre de usuario y la contraseña de Fuente de datos de ColdFusion.

5. Seleccione un procedimiento almacenado en el menú emergente Procedimientos.

   Dreamweaver rellenará automáticamente los parámetros necesarios.

6. Seleccione un parámetro y haga clic en Editar si necesita realizar cambios.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Editar variable de procedimiento almacenado. El nombre de la variable que está editando aparece en el cuadro Nombre.

   Nota: *Deberá introducir valores de prueba para todos los parámetros de entrada de Procedimiento almacenado.*

7. Realice los cambios necesarios:

   - Seleccione una dirección en el menú emergente. Un procedimiento almacenado puede tener valores de entrada, valores de salida o ambos tipos de valores.

- Seleccione un tipo SQL en el menú emergente. Introduzca una variable de retorno, un valor de tiempo de ejecución y un valor de prueba.

8. Si el procedimiento almacenado toma un parámetro, haga clic en el botón de signo más (+) para añadir un parámetro de página.

   Nota: *Deberá introducir los parámetros de página correspondientes a cada valor devuelto de parámetro de procedimiento almacenado. No añada parámetros de página a menos que haya un valor devuelto correspondiente.*

   Haga clic en el botón de signo más (+) para volver a añadir otro parámetro de página si es necesario.

9. Seleccione un parámetro de página, haga clic en el botón de signo menos (-) para eliminar el parámetro si es necesario o haga clic en Editar para realizar cambios en el parámetro.

10. Active la opción Devuelve el juego de registros denominado e introduzca un nombre para el juego de registros; si el procedimiento almacenado devuelve un juego de registros, haga clic en el botón Prueba para ver el juego de registros que devuelve el procedimiento almacenado.

    Dreamweaver ejecutará el procedimiento almacenado y mostrará el juego de registros, en su caso.

    Nota: *Si el procedimiento almacenado devuelve un juego de registros y toma parámetros, deberá introducir un valor en la columna Valor predeterminado del cuadro Variables para comprobar el procedimiento almacenado.*

    Puede utilizar distintos valores de prueba para generar distintos juegos de registros. Para cambiar los valores de prueba, haga clic en el botón Editar de Parámetro, cambie el valor de prueba o haga clic en el botón Editar de Parámetro de página y cambie el valor predeterminado.

11. Active la opción Devuelve el código de estado denominado e introduzca un nombre para el código de estado si el procedimiento almacenado devuelve un valor de código de estado. Haga clic en Aceptar.

    Después de cerrar el cuadro, Dreamweaver insertará código de ColdFusion en la página que llamará a un procedimiento almacenado en la base de datos cuando se ejecute el código en el servidor. El procedimiento almacenado realizará a su vez una operación de base de datos, como insertar un registro.

    Si el procedimiento almacenado toma parámetros, puede crear una página que recoja los valores de los parámetros y los envíe a la página con el procedimiento almacenado. Por ejemplo, puede crear una página que utilice parámetros de URL o un formulario HTML que recoja los valores de los parámetros de los usuarios.

Ir al principio

Ejecución de un procedimiento almacenado (ASP) (CS6)

Con las páginas de ASP, deberá añadir a una página un objeto de comando para ejecutar un procedimiento almacenado. Para obtener más información acerca de los objetos de comando. consulte Objetos de los comandos ASP.

1. En Dreamweaver, abra la página que ejecutará el procedimiento almacenado.

2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón más (+) y seleccione Comando (procedimiento almacenado).

   Aparecerá el cuadro de diálogo Comando.

3. Introduzca un nombre para el comando, seleccione una conexión con la base de datos que contiene el procedimiento almacenado y, a continuación, seleccione Procedimiento almacenado en el menú emergente Tipo.

4. Seleccione el procedimiento almacenado ampliando la rama Procedimientos almacenados del cuadro Elementos de base de datos. Para ello, seleccione el procedimiento almacenado en la lista y haga clic en el botón Procedimiento.

5. Introduzca los parámetros necesarios en la tabla Variables.

   No es preciso que introduzca ningún parámetro para variables `RETURN_VALUE`.

6. Haga clic en Aceptar.

   Después de cerrar el cuadro de diálogo, se insertará código ASP en la página. Cuando se ejecute el código en el servidor, éste creará un objeto de comando que ejecutará un procedimiento almacenado en la base de datos. El procedimiento almacenado realizará a su vez una operación de base de datos, como insertar un registro.

   De forma predeterminada, el código define la propiedad Preparado del objeto Comando como `true`, lo que hace que el servidor de aplicaciones reutilice una versión compilada del objeto cada vez que se ejecuta el procedimiento almacenado. Si sabe que el comando se va a ejecutar muchas veces, puede utilizar una única versión compilada del objeto para agilizar las

operaciones de base de datos. Sin embargo, si el comando solo se va a ejecutar una o dos veces, el uso de una versión compilada puede ralentizar la aplicación web, pues el sistema tiene que detenerse para compilar el comando. Para cambiar la configuración, pase a la vista Código y establezca la propiedad Preparado como `false`.

Nota: *No todos los proveedores de base de datos admiten comandos preparados. Si su base de datos no los admite, es posible que aparezca un mensaje de error cuando ejecute la página. Cambie a la vista Código y establezca la propiedad Preparado como* `false`*.*

Si el procedimiento almacenado toma parámetros, puede crear una página que recoja los valores de los parámetros y los envíe a la página con el procedimiento almacenado. Por ejemplo, puede crear una página que utilice parámetros de URL o un formulario HTML que recoja los valores de los parámetros de los usuarios.

Recomendaciones de Adobe

Creación de una página de registro

Volver al principio

Páginas de registro

Una aplicación Web puede contener una página que obligue a los usuarios a registrarse en su primera visita al sitio.

Una página de registro consta de los siguientes bloques:

- Una tabla de base de datos para almacenar la información de conexión de los usuarios
- Un formulario HTML en el que los usuarios pueden seleccionar un nombre de usuario y una contraseña

  También puede utilizar el formulario para obtener información personal adicional de los usuarios.
- Un comportamiento de servidor Insertar registro para actualizar la tabla de la base de datos de los usuarios del sitio
- Un comportamiento de servidor Comprobar nuevo nombre de usuario para comprobar que el nombre introducido por el usuario no lo utilice otro usuario

Volver al principio

Almacenamiento de la información de conexión de los usuarios

Una página de registro necesita utilizar una tabla de base de datos para almacenar la información de conexión que introducen los usuarios.

- Asegúrese de que la tabla de la base de datos contiene columnas de nombre de usuario y contraseña. Si desea conceder distintos privilegios de acceso a los usuarios, incluya también una columna de privilegio de acceso.
- Si desea establecer una contraseña común para todos los usuarios del sitio, configure la aplicación de base de datos (Microsoft Access, Microsoft SQL Server, Oracle, etc.) para introducir la contraseña de forma predeterminada en todo nuevo registro de usuario. La mayoría de las aplicaciones de base de datos permiten establecer el valor predeterminado de una columna cada vez que se crea un nuevo registro. Establezca el valor predeterminado de la contraseña.
- También puede utilizar la tabla de la base de datos para almacenar otra información de utilidad sobre los usuarios.

  El paso siguiente para crear una página de registro consiste en añadir un formulario HTML a la página de registro para permitir a los usuarios seleccionar un nombre de usuario y una contraseña (si corresponde).

Volver al principio

Añada un formulario HTML para seleccionar un nombre de usuario y una contraseña

Para que los usuarios puedan elegir un nombre de usuario y una contraseña (si corresponde), deberá añadir un formulario HTML a la página de registro.

1. Cree una página (Archivo > Nuevo > Página en blanco) y disponga la página de registro con las herramientas de diseño de Dreamweaver.
2. Añada un formulario HTML; para ello, sitúe el punto de inserción donde desea que aparezca el formulario y seleccione Formulario en el menú Insertar.

   Se creará un formulario vacío en la página. Quizá deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.
3. Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la etiqueta <form>, situada en la parte inferior de la ventana de documento, para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro Nombre del formulario.

   No es necesario que especifique los atributos action o method para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario presione el botón Enviar. ya que el comportamiento de servidor Insertar registro configura estos atributos automáticamente.
4. Añada campos de texto (Insertar > Formulario > Campo de texto) para permitir que el usuario introduzca el nombre de

usuario y la contraseña.

El formulario también puede incluir otros objetos formulario para obtener información personal adicional.

Deberá añadir etiquetas (de texto o imágenes) junto a cada objeto de formulario para indicar a los usuarios la información que deben introducir. También es recomendable alinear los objetos situándolos dentro de una tabla HTML. Para más información sobre los objetos de formulario, consulte Creación de formularios Web.

5. Añada al formulario un botón Enviar (Insertar > Formulario > Botón).

   Puede cambiar la etiqueta del botón Enviar. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Valor.

   El siguiente paso para crear una página de registro consiste en añadir el comportamiento de servidor Insertar registro para insertar registros en la tabla de usuarios de la base de datos.

Volver al principio

Actualización de la tabla de usuarios de la base de datos

Debe añadir un comportamiento de servidor Insertar registro a la página de registro para actualizar la tabla de usuarios en la base de datos.

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Insertar registro del menú emergente.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar registro.

2. Complete el cuadro de diálogo asegurándose de indicar la tabla de usuarios de la base de datos en la que se insertarán los datos de usuario. Haga clic en Aceptar.

   El último paso para crear una página de registro consiste en comprobar que el nombre de usuario no está siendo utilizado por otro usuario registrado.

Volver al principio

Adición de un comportamiento de servidor para garantizar la exclusividad de los nombres de usuario

Puede añadir un comportamiento de servidor a la página de registro de usuario que comprueba que el nombre de usuario es exclusivo antes de añadir dicho usuario a la base de datos de usuarios registrados.

Cuando el usuario hace clic en el botón Enviar de la página de registro, el comportamiento de servidor compara el nombre utilizado con los nombres de usuario almacenados en una tabla de base de datos de usuarios registrados. Si el nombre de usuario no se encuentra en la tabla de la base de datos, el comportamiento de servidor lleva a cabo la inserción del registro con normalidad. Si el nombre de usuario ya existe, el comportamiento de servidor cancela la operación de inserción del registro y abre una nueva página en la que, generalmente, se indica al usuario que el nombre de usuario introducido ya está reservado.

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Autenticación de usuarios > Comprobar nuevo nombre de usuario en el menú emergente.
2. En el menú emergente Campo Nombre de usuario, seleccione el campo de texto del formulario en el que los visitantes deberán introducir un nombre de usuario.
3. En el cuadro Si ya existe, ir a, especifique la página que se abrirá si se encuentra el nombre de usuario en la tabla de la base de datos y haga clic en Aceptar.

   Dicha página deberá advertir al usuario de que el nombre de usuario está reservado y permitirle introducir otro distinto.

Más temas de ayuda

Creación de una página de conexión

Volver al principio

Páginas de conexión

Una aplicación Web puede contener una página que permita que los usuarios registrados se conecten al sitio.

Una página de conexión consta de los siguientes elementos:

- Una tabla de base de datos de usuarios registrados
- Un formulario HTML en el que los usuarios pueden introducir un nombre de usuario y una contraseña
- Un comportamiento de servidor Conectar usuario para comprobar que el nombre de usuario y la contraseña que se han introducido son válidos

  Cuando el usuario se conecta correctamente, se crea una variable de sesión que contiene su nombre de usuario.

Volver al principio

Creación de una tabla de base de datos de usuarios registrados

Necesita una tabla de base de datos de usuarios registrados para comprobar si el nombre de usuario y la contraseña introducidos en la página de conexión son válidos.

❖ Utilice la aplicación de base de datos y una página de registro para crear la tabla. Para obtener instrucciones, consulte el siguiente vínculo de tema relacionado.

El paso siguiente para crear una página de conexión consiste en añadir un formulario HTML a la página para que los usuarios puedan conectarse. Consulte el siguiente tema para obtener instrucciones.

Volver al principio

Adición de un formulario HTML que permita a los usuarios iniciar una sesión

Para que los usuarios se conecten introduciendo un nombre de usuario y una contraseña, deberá añadir un formulario HTML a la página.

1. Cree una página (Archivo > Nuevo > Página en blanco) y disponga la página de conexión con las herramientas de diseño de Dreamweaver.
2. Para añadir un formulario HTML, sitúe el punto de inserción donde desea que aparezca el formulario y elija Formulario en el menú Insertar.

   Se creará un formulario vacío en la página. Quizá deba activar los elementos invisibles (Ver > Ayudas visuales > Elementos invisibles) para ver los límites del formulario, que se representan por medio de líneas rojas finas.

3. Asigne un nombre al formulario HTML. Para ello, haga clic en la etiqueta <form>, situada en la parte inferior de la ventana de documento, para seleccionar el formulario, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nombre en el cuadro Nombre del formulario.

   No es necesario que especifique los atributos action o method para indicar al formulario dónde y cómo enviar los datos del registro cuando el usuario presione el botón Enviar. El comportamiento de servidor Conectar usuario configura estos atributos automáticamente.

4. Añada campos de texto al formulario para el nombre de usuario y la contraseña (Insertar > Formulario > Campo de texto).

   Coloque etiquetas (de texto o imágenes) junto a cada campo de texto y, para alinear los campos, sitúelos dentro de una tabla HTML y asigne el valor 0 al atributo border de la misma.

5. Añada al formulario un botón Enviar (Insertar > Formulario > Botón).

   Puede cambiar la etiqueta del botón Enviar. Para ello, seleccione el botón, abra el inspector de propiedades (Ventana > Propiedades) e introduzca un nuevo valor en el cuadro Etiqueta.

   El paso siguiente para crear una página de conexión consiste en añadir el comportamiento del servidor Conectar usuario para asegurarse de que el nombre de usuario introducido y la contraseña sean válidas.

Volver al principio

Comprobación del nombre de usuario y la contraseña

Debe añadir un comportamiento de servidor Conectar usuario a la página de conexión para asegurarse de que el nombre de usuario y la contraseña introducidos por un usuario sean válidos.

Cuando el usuario hace clic en el botón Enviar de la página de conexión, el comportamiento de servidor Conectar usuario compara los valores introducidos con los de los usuarios registrados. Si coinciden, el comportamiento de servidor abre una página (generalmente, la ventana de bienvenida del sitio). En caso contrario, el comportamiento de servidor abre otra página en la que, normalmente, se advierte al usuario de que el intento de conexión ha fallado.

1. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Autenticación de usuarios > Conectar usuario en el menú emergente.
2. Especifique el formulario y los objetos de formulario que utilizarán los visitantes para introducir su nombre de usuario y contraseña.
3. (ColdFusion) Introduzca el nombre de usuario y la contraseña si es necesario.
4. Especifique la tabla de base de datos y las columnas que contendrán los nombres de usuario y contraseñas de todos los usuarios registrados.

   El comportamiento de servidor compara el nombre de usuario y la contraseña que introducen los visitantes en la página de conexión y los comparan con estas columnas.

5. Especifique la página que se debe abrir si el proceso de conexión se lleva a cabo satisfactoriamente.

   Dicha página suele ser la ventana de bienvenida del sitio.

6. Especifique la página que se debe abrir si falla el proceso de conexión.

   Normalmente, la página especificada advierte al usuario de que el proceso de conexión ha fallado y le permite volverlo a intentar.

7. Si desea que los usuarios reenviados a la página de conexión después de intentar acceder a una página restringida vuelvan a esa página restringida después de conectar, seleccione la opción Ir a URL anterior.

   Si un usuario intenta acceder al sitio abriendo una página restringida sin conectar previamente, la página restringida podrá reenviar al usuario a la página de conexión. Cuando el usuario se conecte correctamente, la página de conexión le remitirá a la página restringida que le reenvió a la página de conexión originalmente.

   Cuando termine de seleccionar las opciones del cuadro de diálogo para el comportamiento de servidor Restringir acceso a la página de estas páginas, no olvide especificar la página de conexión en el cuadro Si se deniega el acceso, ir a.

8. Indique si desea conceder acceso a la página únicamente de acuerdo con el nombre de usuario y la contraseña, o teniendo en cuenta también el nivel de autorización, y haga clic en Aceptar.

   Se añade a la página de conexión un comportamiento de servidor que comprueba que el nombre de usuario y la contraseña introducidos por un visitante son válidos.

Más temas de ayuda

Creación de una página para acceso exclusivo de usuarios autorizados

Volver al principio

Páginas protegidas

Una aplicación Web puede contener una página protegida a la que sólo pueden acceder los usuarios autorizados.

Por ejemplo, si un usuario intenta omitir la página de conexión escribiendo en el navegador el URL de la página protegida, es posible remitirle a otra página. De manera similar, si define el nivel de autorización de una página como administrador, sólo podrán acceder a ella los usuarios con privilegios de acceso de administrador. Si un usuario conectado intenta acceder a la página protegida sin los privilegios de acceso necesarios, se le remite a otra página.

También puede utilizar niveles de autorización para evaluar a los usuarios recién registrados antes de concederles acceso total al sitio. Por ejemplo, puede que desee recibir un pago antes de permitir que un usuario acceda a las páginas de miembros del sitio. Para ello, puede proteger las páginas para miembros con un nivel de autorización de miembro y conceder sólo privilegios de invitado a los usuarios recién registrados. Tras recibir el pago, puede actualizar los privilegios de acceso del usuario a los de miembro (en la tabla de la base de datos de usuarios registrados).

Si no tiene previsto utilizar niveles de autorización, puede proteger cualquiera de las páginas del sitio añadiendo a la misma un comportamiento de servidor Restringir acceso a la página. El comportamiento de servidor envía a otra página a todo usuario que no se haya conectado correctamente.

Si tiene la intención de utilizar niveles de autorización, puede proteger cualquiera de las páginas del sitio por medio de los siguientes elementos:

- Un comportamiento de servidor Restringir acceso a la página para enviar a los usuarios no autorizados a otra página
- Una columna adicional en la tabla de la base de datos de usuarios para almacenar los privilegios de acceso de cada usuario

  Tanto si utiliza niveles de autorización como si no, puede añadir un vínculo a la página protegida para que el usuario pueda desconectarse y se borren las variables de sesión.

Volver al principio

Remitir a otra página a los usuarios no autorizados

Para impedir el acceso de los usuarios no autorizados a una página, deberá añadir a la misma un comportamiento de servidor Restringir acceso a la página. Este comportamiento de servidor remite a otra página a todo usuario que intente omitir la página de conexión escribiendo directamente el URL de una página protegida en un navegador o que, estando conectado, intente acceder a una página protegida sin contar con los privilegios de acceso necesarios.

Nota: El comportamiento de servidor Restringir acceso a la página sólo permite proteger páginas HTML. No protege otros recursos del sitio, como los archivos de imagen o de audio, por ejemplo.
Si desea asignar los mismos derechos de acceso a varias páginas del sitio, puede copiarlos y pegarlos de una página a otra.

Cómo remitir a otra página a los usuarios no autorizados

1. Abra la página que desea proteger.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Autenticación de usuarios > Restringir acceso a la página en el menú emergente.
3. Seleccione el nivel de acceso para la página. Para que sólo los usuarios con determinados privilegios de acceso puedan ver la página, seleccione la opción Nombre de usuario, contraseña y nivel de acceso y especifique los niveles de autorización necesarios.

   Por ejemplo, puede seleccionar Administrador en la lista de niveles de autorización para indicar que los usuarios con privilegios de administrador son los únicos que puedan ver la página.
4. Para añadir niveles de autorización a la lista, haga clic en Definir. En la lista Definir niveles de acceso que aparece, introduzca un nivel de autorización nuevo y haga clic en el botón de signo más (+). El nuevo nivel de autorización se almacena para utilizarlo con otras páginas.

Compruebe que la cadena del nivel de autorización coincide exactamente con la cadena almacenada en la base de datos de usuarios. Por ejemplo, si la columna de autorización de la base de datos contiene el valor "Administrator", introduzca Administrator, no Admin, en el cuadro Nombre.

5. Para establecer más de un nivel de autorización para una página, presione Control (Windows) o Comando (Macintosh) mientras hace clic en los niveles de la lista.

   Por ejemplo, puede especificar que cualquier usuario con privilegios de invitado, miembro o administrador pueda ver la página.

6. Especifique la página que se abrirá si un usuario no autorizado intenta abrir la página protegida.

   Asegúrese de que la página elegida no está protegida.

7. Haga clic en Aceptar.

Copia y pegado de los derechos de acceso de una página en otras páginas del sitio

1. Abra la página protegida y seleccione el comportamiento de servidor Restringir acceso a la página que aparece en el panel Comportamientos del servidor (no el del menú emergente del signo más).
2. Haga clic en el botón de flecha de la esquina superior derecha del panel y seleccione Copiar en el menú emergente.

   El comportamiento de servidor Restringir acceso a la página se copia al Portapapeles del sistema.

3. Abra otra página que desee proteger del mismo modo.
4. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos del servidor), haga clic en el botón de flecha situado en la esquina superior derecha y seleccione Pegar en el menú emergente.
5. Repita los pasos 3 y 4 en cada página que desee proteger.

Volver al principio

Almacenamiento de privilegios de acceso en la base de datos de usuarios

Este elemento sólo es necesario si desea que los usuarios conectados puedan tener distintos privilegios de acceso. Si sólo desea que los usuarios se conecten, no necesita almacenar los privilegios de acceso.

1. Para que los usuarios conectados tengan distintos privilegios de acceso, asegúrese de que la tabla de la base de datos de usuarios contiene una columna en la que se especifican los privilegios de acceso de cada usuario (invitado, usuario, administrador, etc.). El administrador del sitio deberá introducir en la base de datos los privilegios de acceso de cada usuario.

   La mayoría de las aplicaciones de base de datos permiten establecer el valor predeterminado de una columna cada vez que se crea un nuevo registro. Establezca el privilegio de acceso más habitual como valor predeterminado del sitio (por ejemplo, invitado) y cambie manualmente los casos que sean una excepción (por ejemplo, cambiar de invitado a administrador). Ahora el usuario tiene acceso a todas las páginas de administrador.

2. Asegúrese de que todos los usuarios de la base de datos tienen un solo privilegio de acceso (como invitado o administrador) y no varios (como Usuario, Administrador). Para establecer varios privilegios de acceso a las páginas (por ejemplo, para que todos los invitados y administradores puedan ver una página), establézcalos a nivel de la página, no de la base de datos.

Volver al principio

Desconexión de usuarios

Cuando un usuario se conecta correctamente, se crea una variable de sesión que contiene el nombre de usuario correspondiente. Cuando el usuario abandona el sitio, se puede utilizar el comportamiento de servidor Desconectar usuario para borrar la variable de sesión y enviar al usuario a otra página (generalmente, una página de despedida o de agradecimiento).

Puede llamar al comportamiento de servidor Desconectar usuario cuando el usuario hace clic en un vínculo o al cargar una página dada.

Adición de un vínculo que permita a los usuarios desconectar

1. Seleccione el texto o la imagen en una página que se utilizará como vínculo.
2. En el panel Comportamientos del servidor (Ventana > Comportamientos), haga clic en el botón de signo más (+) y elija Autenticación de usuarios > Desconectar usuario.
3. Especifique la página que se debe abrir cuando el usuario haga clic en el vínculo y haga clic en Aceptar.

   Generalmente, se trata de una página de despedida o agradecimiento.

Desconexión de usuarios al cargar una página concreta

1. Abra la página que se cargará en Dreamweaver.

   Generalmente, se trata de una página de despedida o agradecimiento.

2. En el panel Comportamientos de servidor, haga clic en el botón de signo más (+) y elija Autenticación de usuarios > Desconectar usuario.

3. Seleccione la opción Desconectar al cargarse la página y haga clic en Aceptar.

Más temas de ayuda

Protección de una carpeta de su aplicación (ColdFusion)

Protección de una carpeta o un sitio del servidor (ColdFusion)

Nota: *La compatibilidad con ColdFusion se ha eliminado en Dreamweaver CC y versiones posteriores.*

Ir al principio

Protección de una carpeta o un sitio del servidor (ColdFusion)

Se puede utilizar Dreamweaver para proteger con contraseña una carpeta específica de la aplicación ColdFusion, incluida la carpeta raíz de la aplicación. Cuando un visitante del sitio solicita alguna página de la carpeta especificada, ColdFusion pide al visitante un nombre de usuario y una contraseña. ColdFusion guarda el nombre de usuario y la contraseña en variables de sesión para que el visitante no necesite volver a escribir los datos durante la sesión.

Nota: *Esta función solo está disponible si se accede a un ordenador que ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior.*

1. Con un documento ColdFusion abierto en Dreamweaver, seleccione Comandos > Asistente para la conexión con ColdFusion.
2. Complete el Asistente para la conexión con ColdFusion.

a. Especifique la ruta de acceso completa a la carpeta que desea proteger y haga clic en Siguiente.

b. En la siguiente pantalla, seleccione uno de los tipos de autenticación siguientes:

Autenticación sencilla Protege la aplicación con un nombre de usuario y contraseña únicos para todos los usuarios.

Autenticación de Windows NT Garantiza la aplicación a través de los nombres de usuario y contraseñas de NT.

Autenticación LDAP Protege la aplicación a través de los nombres de usuario y contraseñas almacenados en un servidor LDAP.

c. Indique si quiere que los usuarios se conecten utilizando una página de conexión ColdFusion o un menú emergente.

d. En la pantalla que aparece a continuación, especifique las opciones siguientes:

- Si seleccionó la autenticación simple, especifique el nombre de usuario y la contraseña que debe introducir cada visitante.
- Si seleccionó la autenticación de Windows NT, especifique el dominio NT con el que se deberá realizar la validación.
- Si seleccionó la autenticación LDAP, especifique el servidor LDAP con el que se deberá realizar la validación.

3. Cargue los nuevos archivos en sitio remoto. Los archivos se ubican en la carpeta del sitio local.

Recomendaciones de Adobe

Uso de componentes de ColdFusion

Nota: *La compatibilidad con ColdFusion se ha eliminado en Dreamweaver CC y versiones posteriores.*

Ir al principio

Componentes de ColdFusion

Los archivos de componentes de ColdFusion (CFC) permiten encapsular la lógica de aplicaciones y empresarial en unidades reutilizables y autónomas. Los CFC también proporcionan una forma rápida y sencilla de crear servicios web.

Un CFC es una unidad de software reutilizable escrita en el lenguaje de formato ColdFusion (CFML), que facilita la reutilización y el mantenimiento del código.

Puede utilizar Dreamweaver para trabajar con archivos CFC. Para obtener información sobre las etiquetas y la sintaxis CFC, consulte la documentación de ColdFusion que se encuentra en Dreamweaver (Ayuda > Ayuda de ColdFusion).

Nota: *Sólo es posible utilizar CFC con ColdFusion MX o una versión posterior. Los CFC no son compatibles con ColdFusion 5.*

Los CFC están diseñados para proporcionar a los desarrolladores una forma sencilla y eficaz de encapsular elementos de sus sitios web. En general deberá utilizar componentes para la lógica de aplicaciones o empresarial. Utilice etiquetas personalizadas para elementos de presentación como saludos personalizados, menús dinámicos, etc.

Como ocurre con otros muchos tipos de construcción, los sitios dinámicos pueden a menudo beneficiarse de los componentes intercambiables. Por ejemplo, un sitio dinámico puede ejecutar la misma consulta repetidamente o calcular el precio total de las páginas de carros de la compra y recalcularlo cada vez que se añada un artículo. Los componentes pueden realizar estas tareas. Puede solucionar, mejorar, ampliar e incluso sustituir un componente con un mínimo impacto sobre el resto de la aplicación.

Supongamos que una tienda online calcula los gastos de envío basándose en el precio de los pedidos. Para pedidos de menos de 20 €, los gastos de envío son de 4 €; para los pedidos entre 20 y 40 €, los gastos ascienden a 6 €, y así sucesivamente. Puede insertar la lógica para calcular los gastos de envío en la página de carro de la compra y la página de caja, pero esto supondría mezclar el código de presentación HTML y el código de lógica CFML y, en términos generales, dificultaría el mantenimiento y la reutilización del código.

Usted decide crear un CFC llamado Pricing que tiene, entre otras cosas, una función llamada `ShippingCharge`. La función toma un precio como argumento y devuelve gastos de envío. Por ejemplo, si el valor del argumento es 32,80, la función devuelve 6.

En la página de carro de la compra y la página de caja, inserte una etiqueta especial para activar la función `ShippingCharge`. Cuando se solicita la página, se activa la función y se devuelven gastos de envío a la página.

Posteriormente, la tienda anuncia una promoción especial. Se realiza el envío gratuito para todos los pedidos que superen los 100 €. Realice el cambio en las tarifas de envío en un lugar (la función `ShippingCharge` del componente Pricing) y todas las páginas que utilizan la función obtendrán automáticamente gastos de envío precisos.

Ir al principio

Introducción al panel Componentes CF (ColdFusion)

Utilice el panel Componentes (Ventana > Componentes) para ver y editar componentes de ColdFusion y añadir código a la página que ejecuta la función cuando se solicita la página CFM.

Nota: *El panel Componentes solo está disponible cuando se ve una página de ColdFusion en Dreamweaver.*

Ir al principio

Creación o eliminación de un CFC en Dreamweaver

Puede utilizar Dreamweaver para definir visualmente un CFC y sus funciones. Dreamweaver crea un archivo .cfc e inserta las etiquetas CFML necesarias automáticamente.

Nota: *Según el componente, es posible que deba completar el código manualmente.*

1. Abra una página de ColdFusion en Dreamweaver.
2. En el panel Componentes (Ventana > Componentes), seleccione Componentes CF en el menú emergente.
3. Haga clic en botón de signo más (+), rellene el cuadro de diálogo Crear componentes y haga clic en OK.

    a. En la sección Componentes, introduzca los detalles del componente. A continuación se incluye una lista parcial:

    Nombre Especifica el nombre de archivo del componente. El nombre solo debe contener caracteres alfanuméricos y guiones bajos (_). No especifique la extensión .cfc cuando introduzca el nombre.

    Directorio componente Especifica dónde se guarda el componente. Seleccione la carpeta raíz de la aplicación web (como, por ejemplo, \Inetpub\wwwroot\myapp\) o cualquiera de sus subcarpetas.

    b. Para definir una o varias funciones para el componente, seleccione Funciones en la lista Sección, haga clic en el botón de signo más (+) e introduzca los detalles de la nueva función.

    Asegúrese de que especifica el tipo de valor devuelto por la función en la opción Tipo de retorno.

    Si selecciona Remoto en el menú Acceso, la función pasará a estar disponible como servicio web.

    c. Para definir uno o varios argumentos para una función, seleccione Argumentos en la lista Sección, seleccione la función en el menú emergente, haga clic en el botón de signo más (+) e introduzca los detalles del nuevo argumento a la derecha.

4. Si utiliza un servidor de desarrollo remoto, cargue el archivo CFC y los archivos dependientes (como los empleados para implementar una función o incluir archivos) en el servidor remoto.

    La carga de archivos garantiza la correcta ejecución de funciones de Dreamweaver como Vista en vivo y Vista previa en el navegador.

    Dreamweaver escribe un archivo CFC y lo guarda en la carpeta especificada. El nuevo componente también aparecerá en el panel Componentes (después de hacer clic en Actualizar).

5. Si utiliza un servidor de desarrollo remoto, cargue el archivo CFC y los archivos dependientes (como los empleados para implementar una función o incluir archivos) en el servidor remoto.

Ir al principio

Visualización de CFC en Dreamweaver

Dreamweaver permite examinar visualmente los componentes de ColdFusion (CFC) ubicados en la carpeta del sitio o en el todo el servidor. Dreamweaver lee los archivos CFC y muestra información sobre ellos en una vista de árbol de fácil navegación en el panel Componentes.

Dreamweaver busca los componentes en el servidor de prueba (consulte Conexión a la base de datos en Dreamweaver). Si crea archivos CFC o realiza modificaciones en los que ya existen, no olvide cargar los archivos CFC en el servidor de prueba para que se reflejen con precisión en el panel Componentes.

Para ver los componentes situados en otro servidor, cambie la configuración del servidor de prueba.

Puede visualizar cualquier información de la siguiente sobre sus componentes de CF:

- Mostrar todos los componentes de ColdFusion definidos para el servidor.
- Si ejecuta ColdFusion MX 7 o una versión posterior, filtrar la lista para mostrar solamente los CFC ubicados en la carpeta del sitio.
- Explorar las funciones y los argumentos de cada componente.
- Consultar las propiedades de las funciones que actúan como servicios web.

Para utilizar Dreamweaver con el fin de inspeccionar los CFC que residen en la raíz del servidor mientras administra también los archivos del

sitio en la raíz de un sitio web diferente, puede definir dos sitios de Dreamweaver. Configure el primer sitio de manera que señale a la raíz del servidor y el segundo, a la raíz del sitio web. Utilice el menú emergente sitio del panel Archivos para alternar rápidamente entre los dos sitios.

Para ver CFC en Dreamweaver, siga estos pasos:

1. Abra cualquier página de ColdFusion en Dreamweaver.
2. En el panel Componentes (Ventana > Componentes), seleccione Componentes CF en el menú emergente.
3. Haga clic en el botón Actualizar del panel para recuperar los componentes.

   El paquete de componentes aparece en el servidor. Un *paquete de componentes* es una carpeta que contiene archivos CFC.

   Si no aparecen los paquetes de componentes existentes, haga clic en el botón Actualizar, en la barra de herramientas del panel.
4. Para mostrar solamente los CFC ubicados en la carpeta del sitio, haga clic en el botón Mostrar solo CFC del sitio actual, en la barra de herramientas del panel Componentes.

   Nota: *Esta función solo está disponible si ha definido un ordenador en el que se ejecuta ColdFusion MX 6 o una versión posterior como servidor de prueba para Dreamweaver.*

   Nota: *Si el sitio actual se muestra en una carpeta virtual del servidor remoto, el filtrado no funciona.*
5. Haga clic en el botón de signo más (+) situado junto al nombre del paquete para ver los componentes almacenados en el paquete.
   - Para ver las funciones de un componente, haga clic en el botón de signo más (+) situado junto al nombre del componente.
   - Para ver los argumentos que toma una función, así como el tipo de argumentos y si son obligatorios u opcionales, abra la rama de la función en la vista de árbol.

     Las funciones que no toman argumentos muestran el botón de signo más (+) junto a ellas.
   - Para ver rápidamente los detalles de un argumento, una función, un componente o un paquete, seleccione el elemento en la vista de árbol y haga clic en el botón Obtener datos de la barra de herramientas del panel.

     También puede hacer clic con el botón derecho (Windows) o mantener presionada la tecla Control y hacer clic (Macintosh) en el elemento; a continuación, seleccione Obtener datos en el menú emergente.

     Se mostrarán los detalles del elemento en un cuadro de mensaje.

Ir al principio

Edición de CFC en Dreamweaver

Dreamweaver proporciona un modo optimizado de editar el código de los componentes de ColdFusion definidos para el sitio. Por ejemplo, puede añadir, cambiar o eliminar cualquier función de componente sin salir de Dreamweaver .

Para utilizar esta función, el entorno de desarrollo deberá configurarse de este modo:

- ColdFusion debe ejecutarse localmente.
- En el cuadro de diálogo Definición del sitio avanzado de Dreamweaver, el tipo de acceso especificado en la categoría Servidor de prueba debe ser Local/red.
- En el cuadro de diálogo Definición del sitio avanzado, la ruta de la carpeta raíz local debe ser la misma que la de la carpeta del servidor de prueba (por ejemplo, c:\Inetpub\wwwroot\cf_projects\myNewApp\). Puede examinar y cambiar estas rutas si selecciona Sitio > Editar sitios.
- El componente debe estar almacenado en la carpeta del sitio local o en cualquiera de sus subcarpetas del disco duro.

Abra cualquier página de ColdFusion en Dreamweaver y visualice los componentes en el panel Componentes. Para mostrar los componentes, abra el panel Componentes (Ventana > Componentes), seleccione Componentes CF en el menú emergente del panel y haga clic en el botón Actualizar del panel.

Dado que ColdFusion se ejecuta localmente, Dreamweaver muestra los paquetes de componentes en el disco duro.

Siga este procedimiento para editar un componente.

1. Abra cualquier página de ColdFusion en Dreamweaver y visualice los componentes en el panel Componentes (Ventana > Componentes).
2. Seleccione Componentes CF en el menú emergente del panel y haga clic en el botón Actualizar del panel.

   Dado que ColdFusion se ejecuta localmente, Dreamweaver muestra los paquetes de componentes en el disco duro.

   Nota: *Para editar visualmente el juego de registros del CFC, haga doble clic en el panel Vinculaciones.*
3. Para editar un archivo de componente en general, abra el paquete y haga doble clic en el nombre del componente en la vista de árbol.

   El archivo del componente se abre en la vista Código.
4. Para editar una función, argumento o propiedad específica, haga doble clic en el elemento en la vista de árbol.
5. Realice los cambios deseados manualmente en la vista Código.
6. Guarde el archivo (Archivo > Guardar).
7. Para ver una función nueva en el panel Componentes, actualice la vista haciendo clic en el botón Actualizar de la barra de herramientas del panel.

Ir al principio

Creación de páginas web que utilicen CFC

Una forma de utilizar una función de componente en las páginas web consiste en escribir código en la página que activa la función cuando se solicita la página. Puede utilizar Dreamweaver como ayuda para escribir este código.

Nota: *Para obtener más información sobre otras maneras de utilizar los componentes, consulte la documentación de ColdFusion que se encuentra en Dreamweaver (Ayuda > Utilización de ColdFusion).*

1. En Dreamweaver, abra la página de ColdFusion que utilizará la función de componente.
2. Cambie a la vista Código (Ver > Código).
3. Abra el panel Componentes (Ventana > Componentes) y seleccione Componentes CF en el menú emergente del panel.
4. Busque el componente deseado e insértelo utilizando una de las técnicas siguientes:
   - Arrastre una función desde la vista de árbol hasta la página. Se insertará el código en la página para activar la función.
   - Seleccione la función en el panel y haga clic en el botón Insertar de la barra de herramientas del panel (el segundo botón a la derecha). Dreamweaver insertará el código en la página en el punto de inserción.
5. Si inserta una función que tiene argumentos, complete el código del argumento manualmente.

   Para obtener más información, consulte la documentación de ColdFusion en Dreamweaver (Ayuda > Ayuda de ColdFusion).
6. Guarde el archivo (Archivo > Guardar).

Ir al principio

Definición de un juego de registros en un CFC

Puede utilizar Dreamweaver para definir un juego de registros (también conocido como consulta ColdFusion) en un componente de ColdFusion (CFC). Al definir un juego de registros en un CFC, no es necesario definirlo en cada página que lo utilice. Basta con definir el juego de registros una sola vez en el CFC y utilizarlo en las distintas páginas.

Nota: *Esta función solo está disponible si se accede a un ordenador que ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior. Para obtener más información, consulte Activación de las mejoras de ColdFusion.*

1. Cree o abra un archivo CFC existente en Dreamweaver.
2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) en el menú emergente.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros. Puede trabajar el las dos versiones de este cuadro de diálogo: la simple y

la avanzada.

3. Para utilizar una función existente en el CFC, seleccione la función en el menú emergente Función y siga con el paso 5.

   El juego de registros se definirá en la función.

4. Para definir una función nueva en el CFC, haga clic en el botón Nueva función, escriba un nombre para la función en el cuadro de diálogo que aparece y, por último, haga clic en Aceptar.

   El nombre solo debe contener caracteres alfanuméricos y guiones bajos (_).

5. Para definir un juego de registros para la función, rellene las opciones del cuadro de diálogo Juego de registros.

   La nueva función se insertará en el CFC que define el juego de registros.

Ir al principio

Utilización de un juego de registros de CFC como fuente de contenido dinámico

Puede utilizar un componente de ColdFusion (CFC) como fuente de contenido dinámico para sus páginas si el componente contiene una función que defina el juego de registros.

Nota: *Esta función solo está disponible si se accede a un equipo que ejecute ColdFusion MX 7 o una versión posterior. Para obtener más información, consulte Activación de las mejoras de ColdFusion.*

1. Abra una página de ColdFusion en Dreamweaver.

2. En el panel Vinculaciones (Ventana > Vinculaciones), haga clic en el botón de signo más (+) y seleccione Juego de registros (consulta) en el menú emergente.

   Aparecerá el cuadro de diálogo Juego de registros. Puede trabajar el las dos versiones de este cuadro de diálogo: la simple y la avanzada.

3. Haga clic en el botón CFC Query (Consulta CFC).

4. Rellene el cuadro de diálogo de consulta de CFC, haga clic en Aceptar y luego haga clic de nuevo en Aceptar para añadir el juego de registros de CFC a la lista de fuentes de contenido disponibles en el panel Vinculaciones.

5. Utilice el panel Vinculaciones para vincular el juego de registros a los distintos elementos de la página.

   Para obtener más información, consulte Adición de contenido dinámico a las páginas.

Ir al principio

Definición de contenido dinámico mediante un CFC

Puede definir un juego de registros como fuente de contenido dinámico en Dreamweaver empleando un CFC que contenga una definición de juego de registros.

1. En el cuadro Nombre, introduzca un nombre para el juego de registros CFC.

Una práctica habitual consiste en añadir el prefijo rs a los nombres de juegos de registros para distinguirlos de otros nombres de objetos en el código, por ejemplo: rsPressRelease.

Los nombres de juegos de registros solo deben contener caracteres alfanuméricos y guiones bajos (_). No puede incluir caracteres especiales ni espacios.

2. Seleccione un paquete entre los que ya están definidos en el servidor.

Si el paquete no aparece en el menú emergente, puede actualizar la lista haciendo clic en el botón Actualizar que se encuentra junto al menú emergente.

Asegúrese de que primero ha cargado los CFC en el servidor de prueba. Sólo se muestran los CFC del servidor de prueba.

3. Seleccione un componente de los que se definen en el paquete seleccionado actualmente.

Si el menú emergente del componente no contiene ningún componente, o bien si ninguno de los componentes creados previamente aparece en el menú, deberá cargar los archivos CFC en el servidor de prueba.

4.(Opcional) Para crear un componente nuevo, haga clic en el botón Crear nuevo componente.

a. En el cuadro Nombre, introduzca un nombre para el nuevo CFC. El nombre solo debe contener caracteres alfanuméricos y guiones bajos (_).

b. En el cuadro Directorio de componentes, escriba la ubicación del CFC o localice la carpeta.

Nota: *La carpeta debe estar en la ruta relativa a la carpeta raíz del sitio.*

5. En el menú emergente Función, seleccione la función que contenga la definición del juego de registros.

El menú emergente Función contiene solo las funciones definidas en el componente seleccionado actualmente. Si no aparece ninguna función en el menú emergente, o si no se reflejan los últimos cambios realizados en las funciones que aparecen, verifique que estos cambios se guardaron y se cargaron en el servidor.

Nota: *Los cuadros Conexión y SQL son de solo lectura.*

6. Haga clic en el botón Editar para editar cada parámetro (tipo, valor y valor predeterminado) que deba enviarse como argumento de función.

a. Escriba un valor para el parámetro actual. Para ello, seleccione el tipo de valor en el menú emergente Valor y escriba el valor en el cuadro de la derecha. El tipo de valor puede ser un parámetro de URL, una variable de formulario, una cookie, una variable de sesión, una variable de aplicación o un valor introducido.

b. Introduzca un valor predeterminado para el parámetro en el cuadro Valor predeterminado. Si no se devuelve ningún valor de tiempo de ejecución, se utilizará el valor de parámetro predeterminado.

c. Haga clic en OK.

No es posible modificar la conexión de base de datos y la consulta SQL del juego de registros. Estos campos aparecen siempre desactivados: la conexión y la consulta SQL solo se muestran a título informativo.

7. Haga clic en Prueba para conectar con la base de datos y crear una instancia del juego de registros.

Si la declaración SQL contiene parámetros de página, asegúrese de que la columna Valor predeterminado del cuadro Parámetros contiene valores de prueba válidos antes de hacer clic en Prueba.

Si la consulta se ha realizado correctamente, el juego de registros se muestra en una tabla. Cada fila contiene un registro y cada columna representa un campo de dicho registro.

Haga clic en OK para vaciar la consulta CFC.

8. Haga clic en OK.

Accesibilidad

Dreamweaver y accesibilidad

Volver al principio

Contenido accesible

La accesibilidad designa la capacidad de crear sitios y productos Web que puedan utilizar aquellas personas con discapacidades visuales, auditivas, motoras u otras. Entre los ejemplos de funciones de accesibilidad para productos de software y sitios Web podemos citar la compatibilidad con lectores de pantalla, los equivalentes textuales para gráficos, los accesos directos del teclado y el uso de colores de pantalla con alto contraste, entre otros. Dreamweaver contiene herramientas que lo dotan de accesibilidad y herramientas que le ayudan a crear contenido accesible.

Para los desarrolladores de Dreamweaver que necesiten utilizar funciones de accesibilidad, la aplicación ofrece lectores de pantalla, navegación mediante el teclado y funciones de accesibilidad del sistema operativo.

Para diseñadores Web que necesiten crear contenido accesible, Dreamweaver ayuda a crear páginas accesibles que incluyen contenido útil para lectores de pantalla y que cumplen las directrices gubernamentales. Por ejemplo, los cuadros de diálogo le permiten introducir atributos de accesibilidad, como, por ejemplo, el texto equivalente a una imagen, al insertar elementos de página. De esta forma, cuando la imagen aparezca en una página para un usuario con discapacidades visuales, el lector de pantalla leerá la descripción de la imagen.

Nota: Para más información acerca de dos iniciativas importantes de accesibilidad, consulte la Iniciativa de Accesibilidad para la Web del World Wide Web Consortium (www.w3.org/wai) y la Sección 508 de la Ley federal de inserción de Estados Unidos (Federal Rehabilitation Act) (www.section508.gov).

Ninguna herramienta de creación puede automatizar el proceso de desarrollo. Para diseñar sitios Web accesibles deberá comprender cuáles son los requisitos de accesibilidad y tomar decisiones sobre cómo los usuarios con discapacidades interactúan con las páginas Web. La mejor forma de garantizar que un sitio Web es accesible consiste en realizar una planificación, un desarrollo, una comprobación y una evaluación a conciencia.

Volver al principio

Utilización de lectores de pantalla con Dreamweaver

Un lector de pantalla recita el texto que aparece en la pantalla del equipo. También lee información no textual, como los rótulos de los botones o las descripciones de las imágenes de la aplicación que se suministran en etiquetas o atributos de accesibilidad durante el proceso de creación.

Como diseñador de Dreamweaver, puede utilizar un lector de pantalla como ayuda para crear sus páginas Web. El lector de pantalla comienza a leer por la esquina superior izquierda de la ventana de documento.

Dreamweaver es compatible con JAWS for Windows, de Freedom Scientific (www.freedomscientific.com) y con los lectores de pantalla Window-Eyes, de GW Micro (www.gwmicro.com).

Volver al principio

Compatibilidad con las funciones de accesibilidad del sistema operativo

Dreamweaver es compatible con las funciones de accesibilidad de los sistemas operativos de Windows y de Macintosh. Por ejemplo, en Macintosh se configuran las preferencias visuales en el cuadro de diálogo Panel de preferencias de Acceso Universal (Apple > Preferencias del Sistema). La configuración se refleja en el espacio de trabajo de Dreamweaver.

La configuración de alto contraste del sistema operativo Windows también es compatible. Esta opción se activa a través del Panel de control de Windows y afecta a Dreamweaver de la siguiente forma:

- Los cuadros de diálogo y los paneles utilizan la configuración de color del sistema. Por ejemplo, si establece el color como Blanco sobre negro, todos los cuadros de diálogo y los paneles de Dreamweaver se mostrarán con el blanco como color de primer plano y el negro como color de fondo.
- La vista Código utiliza el color de ventana y de texto del sistema. Por ejemplo, si define el color del sistema como Blanco sobre negro y, a continuación, cambia los colores del texto en Edición > Preferencias > Colores de código, Dreamweaver omite esta configuración de colores y muestra el texto del código con el blanco como color de primer plano y el negro como color de fondo.

- La vista Diseño utiliza los colores de fondo y de texto establecidos en Modificar > Propiedades de la página. Así, las páginas que diseña presentan los colores como lo hará el navegador.

Volver al principio

Optimización del espacio de trabajo para el diseño de páginas accesibles

Al crear páginas accesibles, debe asociar información en forma de rótulos y descripciones a los objetos de su página para que el contenido sea accesible a todos los usuarios.

Para ello, active el cuadro de diálogo Accesibilidad de cada objeto para que Dreamweaver solicite la información de accesibilidad al insertar objetos. Puede activar el cuadro de diálogo correspondiente a cualquiera de los objetos de la categoría Accesibilidad en Preferencias.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Macintosh).
2. Seleccione Accesibilidad en la lista Categoría de la izquierda, seleccione un objeto, establezca las opciones que desee entre las siguientes y haga clic en Aceptar.
   Mostrar atributos al insertar Seleccione los objetos para los que desee activar los cuadros de diálogo de accesibilidad. Por ejemplo, objetos de formulario, marcos, objetos multimedia e imágenes.

   Mantener selección en el panel Mantiene la selección en el panel, lo que lo hace accesible para el lector de pantalla. (Si no selecciona esta opción, se mantendrá seleccionada la vista Diseño o Código cuando un usuario abra un panel.)

   Visualización fuera de pantalla Seleccione esta opción cuando utilice un lector de pantalla.
   Nota: Al insertar una nueva tabla, los atributos de accesibilidad aparecen en el cuadro de diálogo Insertar tabla.

Volver al principio

Función de informe de validación de la accesibilidad de Dreamweaver

La Función de informe de validación de la accesibilidad de Dreamweaver ya no se utiliza en la versión Dreamweaver CS5.

Volver al principio

Desplazamiento por Dreamweaver utilizando el teclado

Puede utilizar el teclado para navegar por los paneles, los inspectores, los cuadros de diálogo, los marcos y las tablas sin necesidad de utilizar el ratón.

Nota: El uso de la tecla de tabulación y las teclas de flecha sólo es compatible con Windows.

Desplazamiento por los paneles

1. En la ventana de documento, presione Control+F6 para entrar en un panel.

   Un contorno de línea de puntos alrededor del título del panel indica el panel en el que ha entrado. El lector de pantalla lee la barra de título del panel en el que ha entrado.

2. Presione Control+F6 para cambiar de selección hasta que quede seleccionado el panel en el que desea trabajar. (Presione la combinación de teclas Control+Mayús+F6 para regresar al panel anterior.)
3. Si el panel en el que quiere trabajar no está abierto, utilice los métodos abreviados de teclado en el menú Ventana para mostrar el panel apropiado y, a continuación, presione Control+F6.

   Si el panel en el que desea trabajar está abierto pero no ampliado, desplácese hasta la barra de título de dicho panel y presione la barra espaciadora. Si desea contraer el panel, vuelva a presionar la barra espaciadora.

4. Una vez en el panel, presione la tecla Tab para desplazarse a través de las opciones.
5. Utilice las teclas de flecha como convenga:
   - Si una opción tiene varias opciones, utilice las teclas de flecha para desplazarse por las opciones y, a continuación, presione la barra espaciadora para seleccionar una.
   - Si en el grupo de paneles hay fichas que dan acceso a otros paneles, sitúese en la ficha abierta y, a continuación, utilice las teclas de flecha izquierda o derecha para abrir otras fichas. Una vez haya abierto una nueva ficha, presione la tecla Tab para desplazarse a través de las opciones de dicho panel.

Desplazamiento por el inspector de propiedades

1. Presione la tecla Control+F3 para mostrar el inspector de propiedades, si no está visible.
2. Presione Control+F6 (sólo Windows) hasta que haya entrado en el inspector de propiedades.
3. Presione la tecla Tab para desplazarse a través de las opciones del inspector de propiedades.
4. Utilice las teclas de flecha como convenga para desplazarse por las distintas opciones.
5. Presione Control+Flecha abajo/Flecha arriba (Windows) o Comando Flecha abajo/Flecha arriba (Macintosh) para abrir y cerrar la sección ampliada del inspector de propiedades, según resulte oportuno, o bien, con el foco en la flecha de ampliación de la esquina inferior derecha, presione la barra espaciadora.
   Nota: El foco del teclado debe estar dentro del inspector de propiedades (no en el título del panel) para que funcione la

ampliación o contracción.

Desplazamiento por un cuadro de diálogo

1. Para desplazarse a través de las opciones de un cuadro de diálogo, presione la tecla Tab.
2. Utilice las teclas de flecha para desplazarse a través de los valores de cada opción.
3. Si el cuadro de diálogo tiene una lista Categoría, presione Control+Tab (Windows) para entrar en dicha lista de categorías y, a continuación, utilice las teclas de flecha para desplazarse hacia arriba o hacia abajo en la lista.
4. Vuelva a presionar Control+Tab para cambiar a las opciones de una categoría.
5. Para salir del cuadro de diálogo, presione Intro.

Desplazamiento por los marcos

❖ Si el documento contiene marcos, puede utilizar las teclas de flechas para entrar en un marco.

Selección de un marco

1. Presione Alt+Flecha abajo para colocar el punto de inserción en la ventana de documento.
2. Presione Alt+Flecha arriba para seleccionar el marco en el que se encuentra en este momento.
3. Siga presionando Alt+Flecha arriba para entrar en el conjunto de marcos y, a continuación, en el conjunto de marcos padre, si existen conjuntos de marcos anidados.
4. Presione Alt+Flecha abajo para entrar en un conjunto de marcos hijo o en un marco individual del conjunto de marcos.
5. Una vez haya entrado en un marco individual, presione Alt+Flecha izquierda o derecha para desplazarse por los marcos.

Desplazamiento por una tabla

1. Utilice las teclas de flecha o presione Tab para desplazarse a otras celdas de la tabla, según sea necesario.
   Al presionar la tecla Tab mientras se está en una celda de la derecha, se añade otra fila a la tabla.
2. Para seleccionar una celda, coloque el punto de inserción en dicha celda y presione Control+A (sólo Windows).
3. Para seleccionar una tabla completa, presione dos veces las teclas Control+A si el punto de inserción se encuentra en una celda, o presione una sola vez si hay una celda seleccionada.
4. Para salir de la tabla presione las teclas Control+A tres veces si el punto de inserción se encuentra en una celda, dos veces si la celda está seleccionada o una sola vez si la tabla está seleccionada. Después, presione las teclas de flecha arriba, abajo, derecha o izquierda.

Dreamweaver y Creative Cloud

Sincronización de la configuración de Dreamweaver con Creative Cloud

La cuenta de suscripción a Adobe Creative Cloud le permite activar Dreamweaver en dos equipos. Una cuenta de suscripción es básicamente la cuenta con Adobe ID con la que se ha adquirido la suscripción. La sincronización con la nube está estrechamente ligada a su cuenta de suscripción.

La función de sincronización con la nube le ayuda a mantener la siguiente configuración de Dreamweaver sincronizada entre los dos equipos:

- **Preferencias de aplicación**:
  - General: todas las preferencias excepto Activar archivos relacionados y Detectar archivos relacionados dinámicamente.
  - Colores de código: todas las preferencias.
  - Formato de código: todas las preferencias excepto las bibliotecas de etiquetas.
  - Sugerencias para el código: todas las preferencias excepto cambios realizados mediante el vínculo Editor de la biblioteca de etiquetas.
  - Reescritura de código: todas las preferencias.
  - Copiar/Pegar: todas las preferencias.
  - Estilos CSS: todas las preferencias.
  - **Comparación de archivos**: este ajuste solo se sincroniza entre equipos que ejecuten el mismo sistema operativo.
  - Tipos de archivo/editores: solo Volver a cargar archivos modif. y Guardar al iniciar.
  - Resaltado: todas las preferencias.
  - Documento nuevo: todas las preferencias, excepto Tipo de documento predeterminado (DTD) y Codificación predeterminada.
  - Vista previa en el navegador: solo se sincroniza Vista previa utilizando el archivo temporal.
  - Sitio: todas las preferencias excepto Mostrar siempre <opciones> a la <Derecha/Izquierda>.
  - Validador de W3C: todas las preferencias excepto los cambios realizados con “Administrar”.
  - Tamaños de ventana: todas las preferencias.
  - Configuración de la barra de aplicaciones y el marco de aplicación en Mac.

Nota: salvo Comparación de archivos, el resto de preferencias enumeradas anteriormente se sincronizan entre equipos con independencia del sistema operativo que ejecuten. Por ejemplo, de Mac a Windows.

- **Configuración del sitio**: toda la configuración del sitio (excepto el nombre de usuario y la contraseña) se sincronizan entre equipos que ejecuten el mismo sistema operativo. No es posible sincronizar el nombre de usuario ni la contraseña.

La ruta y el nombre de la carpeta del sitio local se sincronizan si hay una carpeta con el mismo nombre en la misma ruta.

Si un sitio no existe en un equipo, Dreamweaver crea una nueva carpeta de sitio en la ubicación predeterminada y todas las rutas son relativas a esta carpeta. Puede cambiar esta ruta en cualquier momento. Para todas las sincronizaciones posteriores, solo se sincronizan los cambios en la carpeta del sitio.

- **Métodos abreviados de teclado**: se sincronizan únicamente entre equipos con el mismo sistema operativo.
- **Espacios de trabajo**: se guardan al salir de Dreamweaver y, a continuación, se sincronizan con la nube. Si desea sincronizar los cambios del espacio de trabajo sin salir de Dreamweaver (en la sesión actual), haga clic en Guardar actual en el menú Espacio de trabajo y después sincronice manualmente la configuración (Preferencias > Ajustes de sincronización).

Los espacios de trabajo se sincronizan únicamente entre equipos con el mismo sistema operativo.

Nota: *puede optar por no sincronizar un ajuste específico, por ejemplo, Preferencias. Desactive la correspondiente casilla de verificación en el cuadro de diálogo Preferencias (Ajustes de sincronización).*

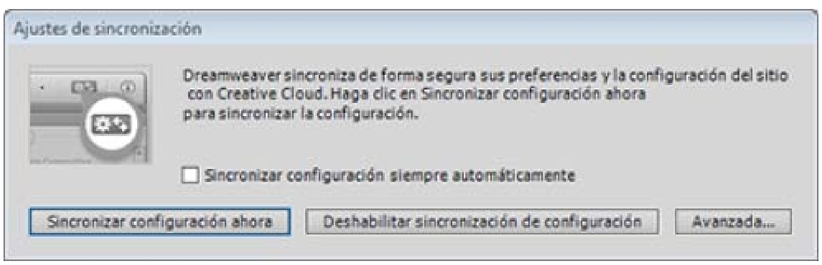
La sincronización con Creative Cloud no se admite en las siguientes situaciones:

- Tiene una licencia de volumen y ha iniciado sesión como usuario anónimo.
- El equipo está configurado para conectarse a Internet a través de un servidor proxy.
- Cambia de una cuenta de administrador a una cuenta de usuario estándar.

Ir al principio

Primera sincronización

Al iniciar Dreamweaver en el equipo en el que lo instaló en primer lugar, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo:



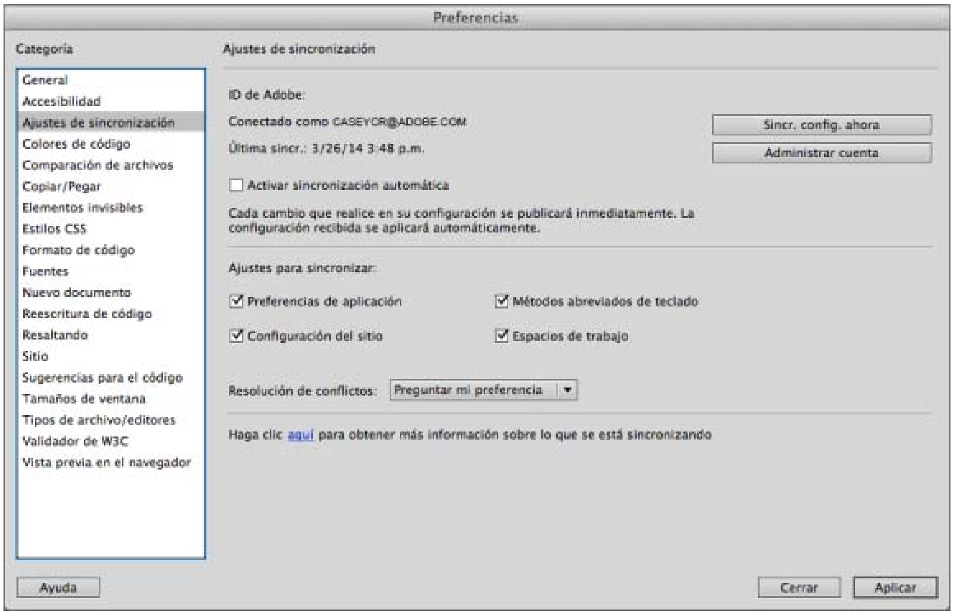
Sincronizar configuración ahora Sincroniza la configuración con la nube inmediatamente.

Sincronizar configuración siempre automáticamente Sincroniza la configuración automáticamente. Para obtener más información, consulte Sincronización automática.

Deshabilitar sincronización de configuración Desactiva la sincronización.

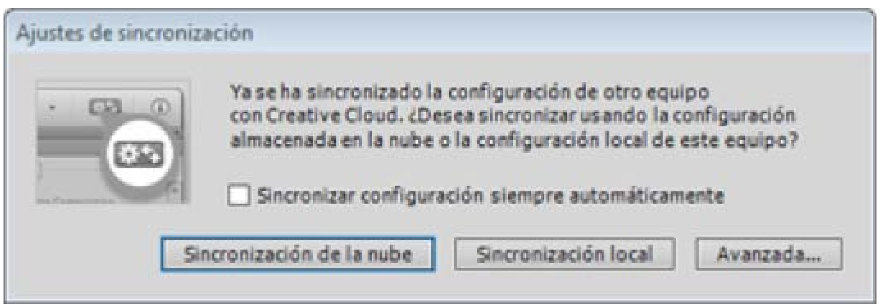
Nota: *puede activar la sincronización en cualquier momento en el cuadro de diálogo Preferencias.*

Avanzada Abre las opciones de Ajustes de sincronización en el cuadro de diálogo Preferencias.



Ajustes de sincronización en el cuadro de diálogo Preferencias

En el segundo equipo, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo al iniciar Dreamweaver:



Sincronización de la nube Adopta la configuración existente en la nube. Las preferencias de la aplicación existentes en el segundo equipo se sustituyen con la configuración de la nube. La configuración del sitio existente en la nube se añade a la existente en el segundo equipo.

Sincronización local Los cambios realizados en las preferencias y la configuración del sitio en el segundo equipo también se llevan a la nube.

Sincronizar configuración siempre automáticamente Sincroniza la configuración automáticamente. Para obtener más información, consulte Sincronización automática.

Avanzada Abre las opciones de Ajustes de sincronización en el cuadro de diálogo Preferencias.

Los siguientes escenarios le ayudarán a comprender la diferencia entre las opciones Sincronización en la nube y Sincronización local:

Escenario 1

Modifque las Preferencias en el primer equipo y sincronice dichos cambios con la nube. En el segundo

equipo, modifique también las Preferencias. A continuación, cuando haga clic en:

Sincronización de la nube Los cambios en las Preferencias del primer equipo se sincronizarán con el segundo equipo. Se perderán los cambios realizados en el segundo equipo.

Sincronización local Los cambios en las Preferencias del segundo equipo se mantendrán y también se sincronizarán con la nube. La próxima vez que sincronice el primer equipo y elija Sincronización de la nube, estos cambios se reflejarán en el primer equipo.

Escenario 2

Sincronización de la nube Los cambios en la configuración del sitio en el primer equipo se "añaden" a la configuración del segundo equipo.

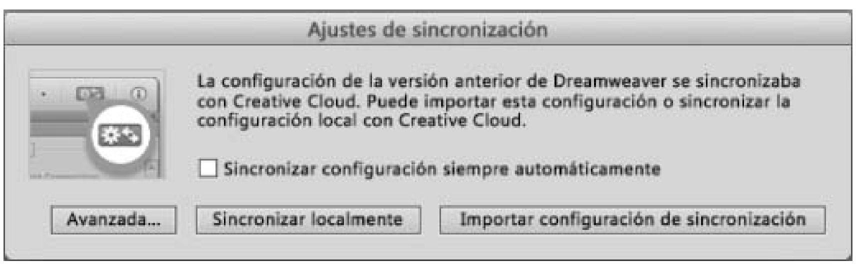
Sincronización local Los cambios en el segundo equipo se mantendrán y se sincronizarán con la nube. La próxima vez que sincronice el primer equipo y elija Sincronización de la nube, el nuevo sitio se añadirá a la configuración del primer equipo.

Nota: *la configuración de Preferencias que cambie mientras que la sincronización esté en curso no surtirá efecto.*

Ir al principio

Importar configuración de versiones anteriores de Dreamweaver

Si ha sincronizado la configuración de Dreamweaver con Creative Cloud al menos una vez en la versión anterior de Dreamweaver, la nueva versión de Dreamweaver aparecerá en el siguiente cuadro de diálogo cuando se inicie por primera vez:



Importar configuración a Dreamweaver CC 2014

- Para importar configuraciones almacenadas en Creative Cloud, haga clic en **Importar configuración de sincronización**.

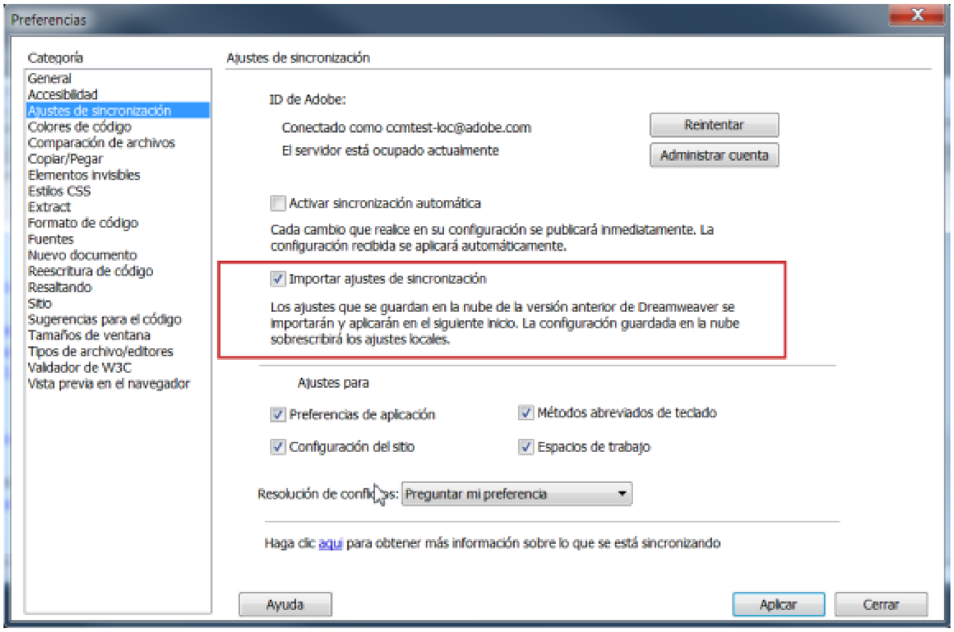
  Nota: Esta opción deja de estar disponible posteriormente.

- Para sincronizar la configuración en la instancia de Dreamweaver actual con Creative Cloud, haga clic en **Sincronización local**.
- Para sincronizar la configuración automáticamente en el futuro, seleccione **Sincronizar configuración siempre automáticamente**.
- Para ver las opciones avanzadas de la sincronización de configuración, haga clic en **Avanzadas**.

Si sincronizó la configuración con Creative Cloud mediante la versión anterior de Dreamweaver, aparecen las opciones descritas en Primera sincronización.

Si desea importar la configuración más adelante, puede hacerlo mediante el cuadro de diálogo Preferencias.

1. Seleccione Edición > Preferencias para abrir el cuadro de diálogo Preferencias.
2. Haga clic en Ajustes de sincronización en la lista Categoría.



Importar configuración de versiones anteriores de Dreamweaver

3. Seleccione Importar ajustes de sincronización y haga clic en Cerrar.
4. Salga de Dreamweaver y ejecútelo nuevamente para aplicar los ajustes importados.

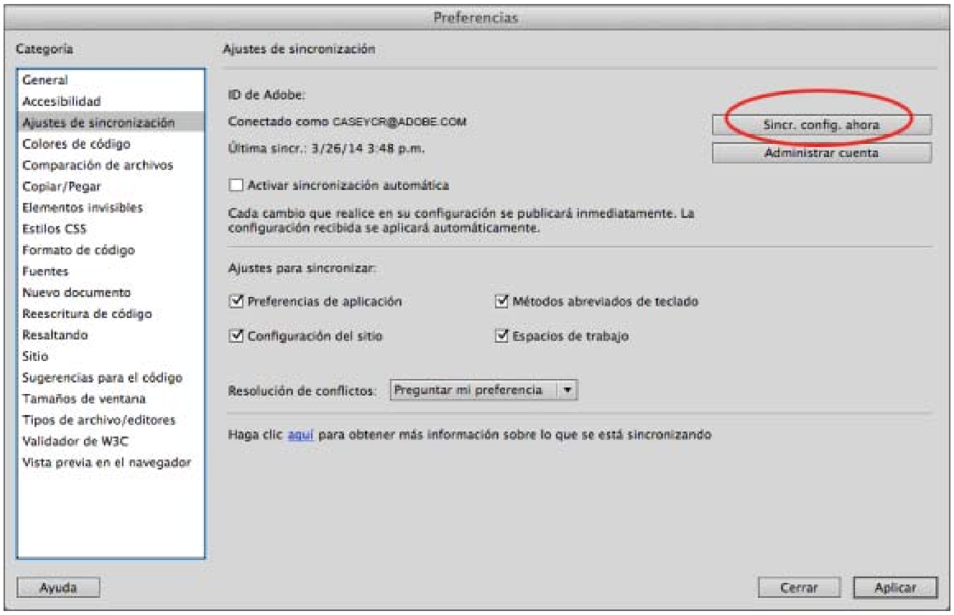
Importante: *las opciones que seleccione en la sección Ajustes para sincronizar no pueden utilizarse para importar ajustes guardados en la nube. Todos los ajustes guardados en la nube se importan y los ajustes locales se anulan cuando elige la opción Importar ajustes de sincronización.*

Ir al principio

Edición de las preferencias de los ajustes de sincronización

En el cuadro de diálogo Preferencias, puede elegir la configuración que desea sincronizar, especificar los ajustes de resolución de conflictos, activar la sincronización automática o activar una sincronización bajo demanda.

1. Seleccione Edición > Preferencias (Windows) o Dreamweaver > Preferencias (Mac).



2. Haga clic en Ajustes de sincronización en la lista Categoría.

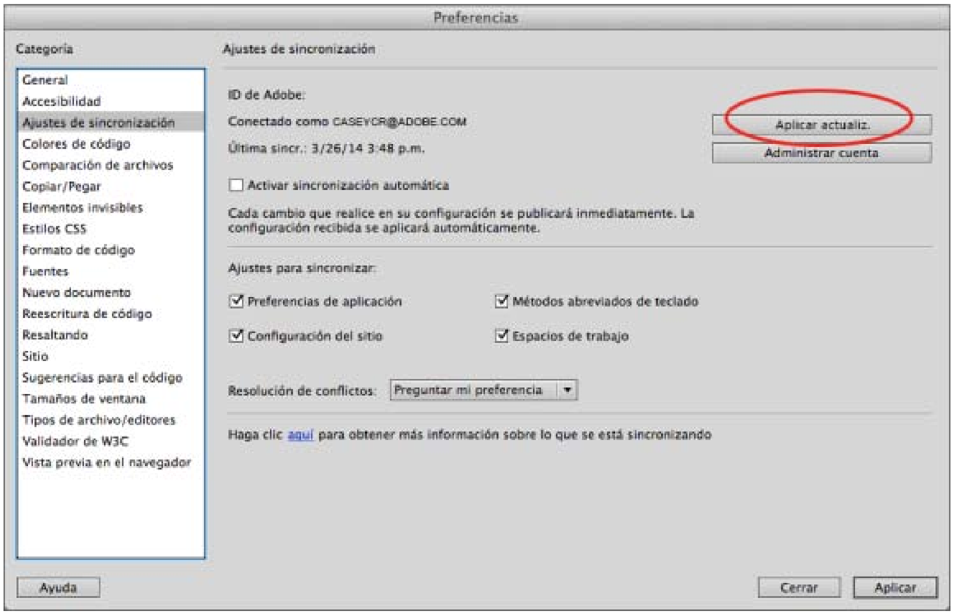
3. En la sección Ajustes de sincronización, haga clic en el ajuste que desee sincronizar.

4. En la lista Resolución de conflictos, haga clic en una opción para resolver conflictos durante la sincronización. Para obtener más información, consulte Resolución de conflictos durante la sincronización.

5. Para activar la sincronización automática cada 30 minutos, haga clic en Activar sincronización automática.

6. Para sincronizar los ajustes en cualquier momento (sincronización bajo demanda), haga clic en Sincronizar configuración ahora.

   (13.1) Si hay actualizaciones en la nube que se descargan en su equipo, el botón Sincronizar configuración ahora cambiará a Aplicar actualizaciones. Puede elegir aplicar las actualizaciones inmediatamente o cerrar el cuadro de diálogo Preferencias para aplicar las actualizaciones en un momento posterior. Si realiza cambios en la instancia de Dreamweaver en el ordenador antes de aplicar las actualizaciones, puede surgir un conflicto que se resuelve en función de los ajustes de Resolución de conflictos.



7. Haga clic en Aplicar para guardar los cambios realizados en las preferencias de ajustes de sincronización.

8. Haga clic en Cerrar para salir del cuadro de diálogo Preferencias.

Ir al principio

Sincronización automática

Puede activar la sincronización automática de una de las siguientes maneras:

- Seleccione Sincronizar configuración siempre automáticamente en el cuadro de diálogo Ajustes de sincronización.

Nota: Los cuadros de diálogo Ajustes de sincronización solo aparecen cuando se accede a Dreamweaver por primera vez después de instalarlo en los equipos. En posteriores sincronizaciones, utilice el cuadro de diálogo Preferencias o la notificación del sistema ( ).

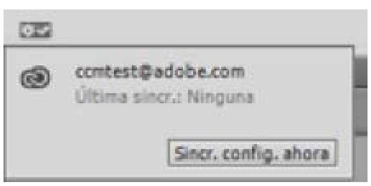
- Seleccione Edición > Preferencias (Win) y Dreamweaver > Preferencias (Mac) y, a continuación, seleccione Ajustes de sincronización > Activar sincronización automática.

Cuando se activa la sincronización automática, Dreamweaver comprueba si hay cambios en la nube cada 30 minutos y sincroniza la configuración automáticamente si hay algún cambio.

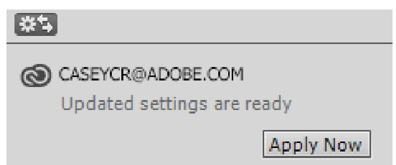
Ir al principio

Sincronización manual

- Haga clic en Sincronizar configuración ahora en el cuadro de diálogo Ajustes de sincronización.
- Haga clic en Editar > (su Adobe ID) > Sincronizar configuración ahora.
- Haga clic en Sincr. config. ahora en la notificación del sistema. Para abrir el cuadro de diálogo de notificación, haga clic en en la barra de herramientas de documento.



Botón Sincronizar configuración ahora antes de la sincronización



Botón Aplicar ahora después de la sincronización (solo en 13.1)

(13.1) Si hay actualizaciones disponibles en la nube, estas se descargan en el equipo. El botón Sincronizar configuración ahora de las notificaciones del sistema cambia a Aplicar ahora. Puede optar por aplicar las actualizaciones inmediatamente o en un momento posterior. Si realiza modificaciones en la configuración de Dreamweaver antes de aplicar las actualizaciones descargadas, puede surgir un conflicto que se resuelve en función de los ajustes de resolución de conflictos.

- (En Mac) Dreamweaver > Sincronizar configuración ahora o (en Windows) Edición > Sincronizar configuración ahora.

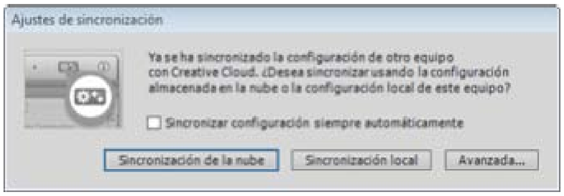
Ir al principio

Resolución de conflictos durante la sincronización

Cuando existe una diferencia de configuración entre los equipos y la nube, el conflicto se resuelve partiendo

de la configuración de Resolución de conflictos del cuadro de diálogo Preferencias.

Si la Resolución de conflictos está configurada como Mi preferencia, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo cuando surja un conflicto:



Si se selecciona la opción Recordar mi preferencia, se seleccionará la opción que elija (Sincronización local o Sincronización de la nube) en el cuadro de diálogo Preferencias.

IMPORTANTE: si pulsa Esc para cerrar el cuadro de diálogo Ajustes en conflicto, se ejecutará la acción Sincronización local.

Ir al principio

Acceso directo a los recursos de Creative Cloud

Puede abrir, seleccionar o guardar archivos en Creative Cloud directamente desde la interfaz de usuario de Dreamweaver. Instale la utilidad “Creative Cloud Connection Preview” de http://creative.adobe.com/es.

Al instalar esta utilidad, se encontrará disponible la opción Creative Cloud Files (resaltada en la captura de pantalla) en los cuadros de diálogo Abrir, Guardar y Seleccionar de Dreamweaver.

